
電玩玩味叢書 010
雙CPU悍將的傳奇
SATURN
特輯 Vol.2
定價160元
尖端出版
超新作特報
VR快打2
VR戰警
真人版快打旋風
大戰略
王國傳說
3D大作戰
時空騎士(下卷)
超級空戰
碧奇魂
短期連載單元
SATURN硬體突擊大作戰
超攻略
超真實麻雀
新忍傳
三國志IV
未來賽車
體感棒球
極上瘋狂大射擊
制服傳說
3大RPG追蹤特報
陽光戰士
銀河之星
天外魔境外傳
～第四默示錄～
馳騁天空，絕對無敵
飛龍戰士超徹底攻略(上)
農學書號:00199610
ISBN 957-10-0012-4
00160
9 789571 000121
SATURN特輯 VOL.2
飛龍戰士超徹底攻略(上)
尖端出版



慶祝PLAY STATION全球銷售突破100萬台！
PS 3部曲
攻略
全國第一本PS綜合攻略特輯！
內容超值收錄PS 3大強作
・鬥神傳【TOH SHIN DEN】
各方登場奇俠絕技・戰法徹底公開
・鐵 拳【TEKKEN】
全部18名硬派高手拳法完全解析
・戰鬥機甲【KILLER THE BLOOD】
武器地點・重重迷宮獨家破關任務指示
7月下旬 趁熱出版
◎PS專門特輯
NO.1~NO.3
現在全省流行中！
實在定價
各NT:150元
尖端出版


8.7
SPECIAL EIDT'S
IF YOU WANT TO PLAY V GAME, THIS BOOK IS YOUR BEST CHOICE.
鄭重收錄
30款
人氣作品
大學席捲入侵!
秘技大全
原班編輯小組出動
專治各機種作品疑難雜症
●攻略不順
●難關引起的頭痛
●遊戲流程失調
●舊作品找不到攻略的失憶症
WAIT PLEASE!
超級攻略大系…
敬請務必指名認定
攻略大全2
SFC
GG
GB
MD
PCE

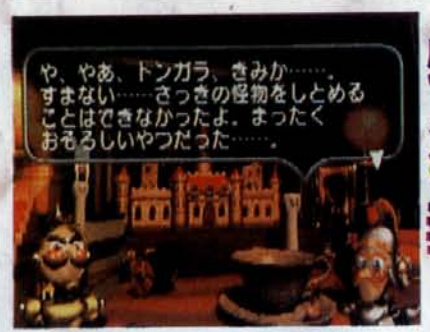




CONTENTS







負 責 人：黃鎮隆
發 行 人：陳希芳
總 編 輯：陳希芳
企劃主編：劉豐益
企畫協力：陳清淵、章聖達、胡龍雲
美術主編：李建樺
企劃編輯：電玩編輯部
電腦排版：張苑青
行政管理：廖桂華
財　　務：楊素慧
國際版權：許麗容、張雅惠
行　　銷：葛麗英、劉宜倫

廣告專員：駱英毅、張正宜
商　　管：蔡崇業
印　　務：陳嘉祥
出 版 者：尖端出版有限公司
社　　址：新店市復興路45號4F
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路45號6F
電　　話：（02）218-1582
F A X：（02）218-2046
印　　刷：科樂印刷事業股份有限公司
地　　址：台北縣中和市中山路2段363巷53弄4號1樓

法律顧問：北辰著作權事務所
蕭雄淋律師
地　　址：北市大安區師大路86巷15號1F
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷6弄6號2F
經銷專線：（02）917-8022
劃撥帳號：05622663
帳　　戶：尖端出版有限公司
新聞局登記臺業第2680號
1995年8月初版　售價160元
●本書若有破損缺頁敬請寄回本社更換



SS新聞社
SATURN週邊設備大介紹

對於希望能真正享受遊戲樂趣的人，請看以下的SATURN設備報導，只要有了它，保證讓玩家玩遊戲時增加更多的樂趣哦！

陸陸續續推出新作，遊戲也愈來愈多的SATURN。遊戲增多，相對的種類也變得繁複眾多。有些可能無法以原付屬搖桿或控制利器滿足操縱，也有些是多人對應的。為了能更深入體會個中樂趣，最好準備專用對應控制器了。在操作性改善的同時，也更容易讓玩家融入遊戲中。而這一段介紹，便是很好的指南，好好端詳一下吧！

控制器（另售）￥2500

不愧是專門付屬的，幾乎所有遊戲都可以輕鬆上手。若選擇要玩紙盤遊戲或運動遊戲等多人遊戲，用它綽綽有餘。雖然有6個按鈕，但是對格鬥遊戲而言，可能依舊難以發揮。



SHUTTLE滑鼠 ￥3000

在玩SLG或是冒險遊戲的時候，常常出現選單畫面，或是需要用到視窗指令的地方，在玩這種要選擇特定場所的遊戲，最需要的工具，就是對應滑鼠了。

因為一般的控制器，在斜向的移動上並不是很方便。但是，這個 SHUTTEL滑鼠就不同了，有了這個對應設備，就可以讓游標順暢地在畫面任何一個地方移動，是不是很輕鬆呢！當然，一手拿攻略本，一手操縱的日子也不再是夢想了。



SEGA VR搖桿 ￥4800

對格鬥遊戲或射擊遊戲而言，是再適合不過的。按鈕和搖桿前有很寬的空間，使玩家在操控時，並不感覺累。按鈕配置也很適合格鬥遊戲。搖桿反應很好，而且也有連射功能。無懈可擊的佳品。



格鬥搖桿SS ￥5980

在按鈕和搖桿的選擇上，以嚴格的標準選出可以比擬大台品質的物件為材料。當然也有連射功能。按鈕配置也極適合格鬥動作遊戲。而且由於外殼是金屬製的，所以稍為粗暴的動作也影響不了安定感。可以說根本就是電玩店專用搖桿嘛！



SUNSOFT製控制器￥6800

充分利用控制器的空間，細心地把按鈕配置成適合格鬥遊戲的控制器。想要買搖桿，卻嫌它太大，太佔空間的人，可以考慮這個。按鈕有11種設定，當然有連射功能。



SEGA電池記憶RAM卡匣￥6800

譬如當本體內藏記憶體已記滿，或者是想把資料記錄拿到朋友那兒去玩，這時它就是最好的選擇。另外，玩家可以用來保存貴重或珍惜的資料記錄，或在同時進行不同路線時做記錄。



SEGA‧多接頭插座￥3800

喜歡和朋友聚在一起熱熱鬧鬧地玩遊戲的玩家，這款設備是絕對必備。對於紙盤遊戲、運動遊戲而言是不可或缺的。它可以接６個控制器，最多可６人玩！



SEGA方向盤搖桿￥5800

若要玩賽車遊戲，用控制器是有點強人所難。尤其是在轉彎時，很難適用。但是如果有了方向盤控制器，操作性與臨場感都增加了不少。高度、角度皆可調整，另外還有變速控制器。

當初，SEGA公司的週邊設計人員在製作這個搖桿的時候，是針對DAYTONA USA 而設計的，期望配合搖桿的推出，能創造這款遊戲的最高銷售量。不過，Saturn主機以後陸續推出的賽車遊戲當然也能對應這個搖桿。所以，想體驗眞實駕車快感的玩家，不妨考慮看看！



VICTOR影像CD解壓縮器￥19800

只要將它插入主機本體後的擴充槽，不僅可以玩遊戲，還可以欣賞電影或動畫等的ＶＣＤ。Ｈｉ－ＳＡＴＵＲＮ因爲有內藏該功能，所以不必另買。





相片CD處理程式

爲了呈現相片ＣＤ圖像的系統光碟。先將此光碟置入ＳＡＴＵＲＮ中，讀取完後再放入相片ＣＤ即可。和一般的ＣＤ投影機相比，照片讀取時間很快。另外附有許多功能，如擴大縮小、變色，以及順序更換等，很好用哦！



電子書處理程式

爲了能讀取電子書而應用的系統光碟。它可以把文字、聲音、圖像等資料一一再生。另外也有對應滑鼠。附帶一提的是，一般電子書軟體都放在一個３‧５英吋的盒子裡。大小和一般的小ＣＤ（８公分）一樣，而電子書處理程式的ＣＤ和一般ＣＤ一樣大。



3大RPG特報

①陽光戰士
②銀河之星
③天外魔境外傳第四默示錄



シャイニング・ウィズダム

陽光戰士

讓大家久等了！由SONIC所開發的此款RPG遊戲「陽光戰士」，再忍耐一個多月，玩家即可與它見面了！一起來瞧瞧吧!!

■發行廠商／SEGA ■發售日期／8月 ■定價／￥5800 ■©SEGA

SONIC投注心力之作「陽光戰士」登場

由廠商ＳＯＮＩＣ所製作的第一款ＳＡＴＵＲＮ主機專用軟體「陽光戰士」，再過不久即將與大家見面了!! 在遊戲中，大量的透視圖繪製技術被運用在角色人物的製作上。此外，由人物的動態圖型之多，便不難了解開發者在此款遊戲中下了多大的工夫。

「陽光戰士」的遊戲主角爲瑪魯斯，以及席蘿茵！出生於歐帝岡王國的英雄世家內的瑪魯斯與歐帝岡王國的公主一席蘿茵，兩人在命運的安排下見面了，他們將…!? 故事是愈來愈精彩了!! 讓我們一起來期待這款ＲＰＧ遊戲的發售日早日來臨吧!!



▲使用雷之魔法的場面。不論是效果或是畫面都相當地華麗！



▲以細緻的描繪技巧所構成的舞台背景，實在令人忍不住想多瞧一眼！給人相當可愛的印象!!

※畫面爲開發中畫面。

流傳在歐帝岡的古老傳說

主角瑪魯斯

遊戲的舞台爲歐帝岡王國，而主角瑪魯斯正是出生在這個王國境內，被封爲英雄世代的家族中！爲了要培養與其過世的父親相同的勇氣與堅決的意志，於是瑪魯斯步上了修行之途。在登城之日來臨時…!?

位於巴勒美奇亞大陸的北部，座落著一處神秘國度一歐帝岡王國。在王國的東、南、西面皆由山脈將此地與外界隔離，因此自古以來便沒有外國的勢力侵入此地！據說，之所以形成這樣的地形，其中尚有一段不爲人知的重大秘密。傳說在古代，巨人族在此地到處橫行，而神的使者一風、火、水、土這 4 位精靈，爲了制止巨人族行惡，因此決定聯手向巨人族挑戰！爲了防止巨人族逃出此地，因此精靈們施展魔法，將巨人們的退路變成了海洋！在經過一番激戰後，終於將巨人收服了！而巨人體內的神力則分由司管自然的這 4 位精靈所吸取，並且將巨人封印在此地！然而，歷經百年之後，精靈似乎再也制禦不了他們所吸取的這股力量了！眼看著被神封印的巨人即將…!?




▲存在於這個世界中某處的生命火珠。一旦取得，將可增加生命值。可千萬別漏拿了喲！

▲在歐帝岡王國境內，存在著許多的秘密！

席蘿茵

她是歐帝岡王國的公主。也是歐帝岡國王最疼愛的獨生女。在瑪魯斯登城之日，城內突遭神秘客偷襲！在命運的安排下，她與瑪魯斯碰面了!!

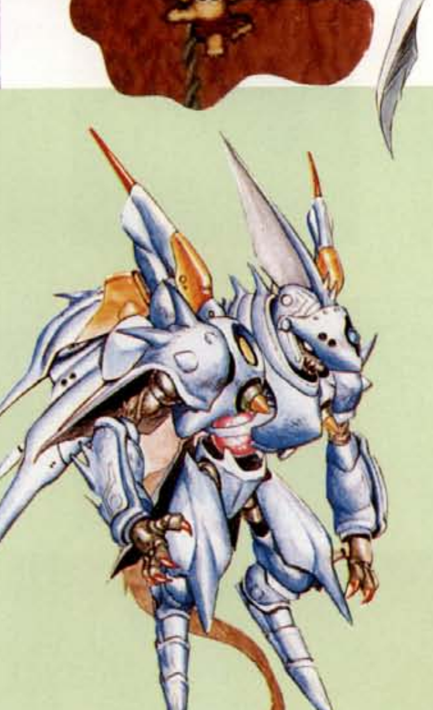
▶更換不同裝備的話，模樣也將會有所變化。而且隨著裝備的不同，所能展現的特殊效果也相當豐富！



隨著裝備不同，模樣亦將變化!!

掌握解謎之鑰的四大精靈們

在此介紹的，就是被封印在這個世界中某角落的 4 位精靈們，一旦他們的封印被解除，那麼，沈睡在歐帝岡王國地底的巨人也將會再度復活！而有關一切謎題的線索，相信一定就在這 4 位精靈身上吧!!






迫力滿點的冒險之旅 即將揭幕!!

在圖中，可清楚看到舞台所在地～歐帝岡王國的全景。在歐帝岡城內的大木之塔以及樹海，正靜待著你的蒞臨唷!! 遊戲中準備了許多的謎題，在進行遊戲所需的時間上，據說要比一般的ＲＰＧ遊戲起碼多到 2 倍以上呢！由此可見，遊戲內容應該相當豐富有趣吧!!

禁斷之地・歐帝岡全景

◀位於中央歐帝岡城旁邊的建築物，就是主角的家！

豐富的道具使遊戲動感十足!!

超華麗視覺享受之旅!!

基於「帶給玩家舒適的遊戲環境，及痛快的操作感」。這樣的設計理念。依據透視圖繪製技術所製作出的遊戲角色，它每一個動作至少得需要16張豐富的圖型才有可能達成如此令人滿意的效果！因此在整個遊戲製作上，繪製圖型可說是相當複雜且耗時最久的作業部份！此外，雖然使用ＣＤ－ＲＯＭ來遊玩時，讀取時間可能要花上好一會兒的工夫！但是，當交談視窗開啓後，不論是在更換裝備時，或是進行地圖切換時，遊戲畫面都將相當地流暢。另外，像是背景更動或是敵人的一舉一動，畫面甚至流暢到讓玩家絲毫感受不到遊戲正在進行資料讀取呢!!

▲高達 1 萬張以上的圖型才能構成如此畫面，實在太驚人了！動作實在相當地順暢!!



▲以透視圖繪製技術所構成的遊戲主角，將在ＳＡＴＵＲＮ上栩栩如生的活動著。加上其精緻的背景畫面，氣氛還眞是不錯!!

此款遊戲的最大特徵就是；隨著按鈕連打速度的不同，移動速度將會有 5 階段調整的「連打系統」！除此之外，隨著主角所裝備的道具不同，將可表現出豐富的動作。爲了使此款遊戲較其他ＲＰＧ遊戲更具魅力，遊戲開發者在主角的肢體動作以及動作性上，著實下足了工夫。同時，爲了增加遊戲的活潑感，開發者極具創意地設計出了〝變身猴裝〞這項特殊道具！當主角瑪魯斯使用這項道具時，將會由人身幻化爲猴子。在平時無法攀爬之處，現在全都成了易如反掌之事!! 而且變身時，畫面相當地流暢，光是欣賞主角變身的模樣，就已經讓人覺得相當有趣了！也難怪有如此衆多的玩家，會迫不及待想要親身體驗這款遊戲了!!

滑行步鞋







◀一旦穿上滑行步鞋，將可在許多特殊的地形上自由移動!!

護身道具





◀若裝備了護具系的道具，就可以將敵人玩弄於股掌之中了!! 相當有趣哦！





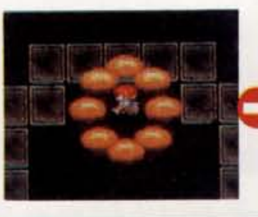


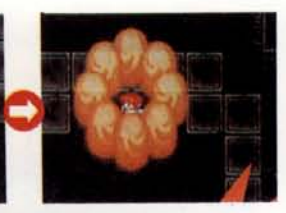
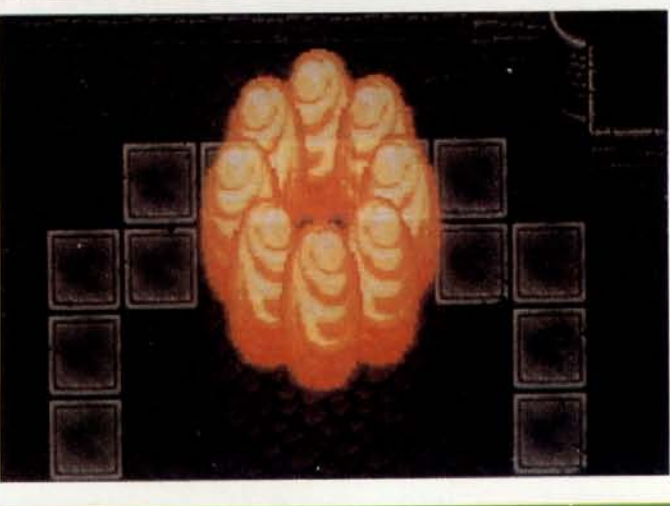
▲主角瑪魯斯正在進行大變身！變成猴子後，將可隨意地攀爬在高處而不會摔落了!!

用途、種類皆相當豐富的魔法技!!

裝備道具的相互組合將產生特殊效果

若將主角所裝備的道具，與魔法技相互結合使用的話，將可施展出威力無比的超強魔法攻擊。圖中所示，即炎之魔法與〝蛇鞋〞相結合時，所產生的巨大威力！可相對應使用的道具數量爲5～6種，與4種類魔法相結合的話，將可施展出多達20種以上的複合技唷！眞可稱得上是具有多彩多姿的攻擊系統呢!!



◀結合道具與魔法的複合技，其種類竟然多達20種以上呢!!連如此華麗的攻擊魔法亦可施展哦!!

可在各場所上使用魔法

魔法對於遊戲陷阱的攻略，可說是效果絕佳！像是以炎之魔法將遊戲中所取得木塊點燃後，隱藏通路竟然就出現了！很奇特吧！由於魔法在使用次數上並無任何限制，因此一旦發現有什麼怪異時，不妨就使用魔法看看！也許能助你一臂之力也說不定喲!!



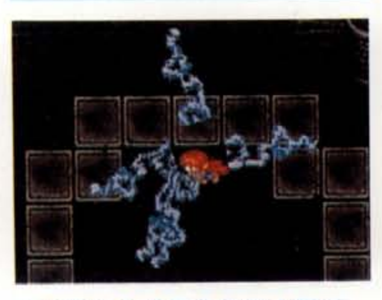




◀在任何場所，都可以試著施展魔法看看！

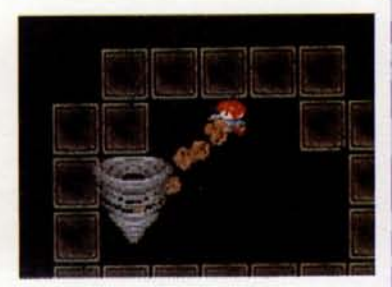
當主角瑪魯斯在施展魔法技時，必須運用到所謂的「連打系統」。具體來說就是，首先必須由雷、炎、風、水這4種魔法中，選擇其中一種來裝備後，再以連打按鈕的方式才能順利將魔法施展出來！連打的速度愈快，則魔法產生的速度也就愈快。在魔法產生的時點上，主角將呈預備狀態，這時若按下發射鈕的話，將可把魔法射發出去，以直擊身體的方式來打倒對手。感覺似乎有點類似射擊遊戲的感受！這也正是此款遊戲，令人印象極爲深刻的部份喔!!

雷之魔法



▲由四方集結而來的強力電流，可電擊敵人的強力魔法！

風之魔法



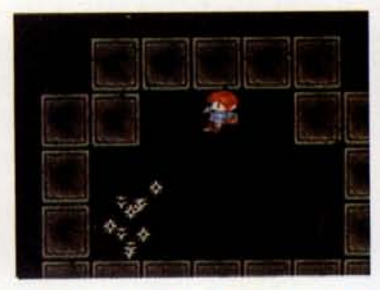
▲以強力的龍捲風將敵人全部掃盪的魔法技！

炎之魔法



▲運用炙熱的燃燒火焰來團團圍住敵人，被火焰掃到將會化爲灰燼！

冰之魔法



▲以冰的結晶來攻擊對手，被碰觸到的話將會立刻結凍。

其他的遊戲相關情報!!

至於其他更詳細的遊戲內容，由於目前所能搜集的資料有限，因此無法爲大家做更詳細的介紹。不過，一旦有最新情報到手時，我們一定會爲大家做獨家報導的，請耐心地期待吧！





LUNAR（暫稱）

銀河之星

在MEGACD中擁有不動地位的「銀河之星」出了Ⅰ代的加強版！看了附圖，玩家們可知我們久違的亞歷士和露娜回來啦！



■發行廠商／角川書店　■發售日期／96年1月　■定價／未定　■©角川書店

爲尋新世界，亞歷士再展冒險之旅！

MEGACD版的RPG『銀河之星』，將於今年冬天在SATURN登場，目前暫名『LUNAR』。而這回的主人翁自然是Ⅰ代中出場的亞歷士，及他的伙伴們。GAME ARTS開發陣容裡，不但有日本ARTMEDIA的開發人員，更招攬曾負責設計Ⅱ代世界觀的矢藤肇先生加入。再經由角川書店的監修，開發工作正以萬般周全的體制進行中；將來在玩家眼前的，簡直可稱得上是「完全版」一般的『銀河之星』了。

有了如此專業、陣容堅強的開發小組，可知在製作上必定費了不少心血。據說，爲了構築『銀河之星』的世界，佐藤肇先生繪製了爲數龐大的概念圖樣呢！根據這些圖樣，究竟會創造出什麼樣新的『銀河之星』？本刊搜集其中五幅概念圖樣，並訪問到GAME ARTS董事長——宮路洋一先生，布望能爲玩家們的好奇心提供點兒線索。

▲由多位知名設計畫家所繪製出來的圖像。

以概念圖樣構築成的冒險世界

概念圖樣（image－board）是將腦中的形象及場面，轉化在圖片上，也是電影等等的先期製作。但是，據宮路洋一先生的說法，從來沒有一個遊戲採用過此種製作手法。

「概念圖樣在世界觀的創造上是十分重要的一環」。也就是將各式點子轉化成視覺上可及的資料，以此架構出具體的世界觀。由於『銀河之星』採用卡通電影的技法，在製作上自然先從概念圖樣的繪製方面著手。

以我個人認爲，『銀河之星』的魅力，就在於它建立了完整且堅實的世界觀。它賦予獨特的意義，使冒險故事由此開展。也因此，我們能深深地且強烈地感受到它廣闊的世界觀。

至今，『銀河之星』至少作出一百張圖樣，都是用在加強具體的世界觀、進行故事，以及檢討會舉行等方面。即是扮演著點子原來的角色。在此介紹的圖樣，令人想像如進入「他國」及「異世界」的場景一般，任一個都是在Ⅰ代中尚未以具體形式登場的概念呢？

據說，這些概念圖樣有的將直接出現在作品中，有的只是作爲點子，只部份使用。至於玩家們看到的這兩幅會用在哪兒呢？請拭目以待。





▲基本上Ⅱ代沿用Ⅰ代的戰鬥系統，只做細部的修改，不知SS版會不會變（應該不會！）

存在Ⅰ代中的未知世界眞實登場？

在我們了解概念圖樣的重要性的同時，我們可了解世界觀的形成大大地仰賴插畫家佐藤先生。當然，我們也同時感受到負責角色設計的窪岡俊之先生的辛苦，宮路先生是這麼說的。

「實際地進入製作過程後，仍需要進行各方面的檢討，所以角色設計的作業要持續個一年以上。事實上，這次ＳＡＴＵＲＮ版的製作，也用了相當程度的心力了。

至於負責一系列遊戲劇本的編寫的重馬敬先生，也發表相同的看法。

「在角色上，我把相當多的責任交給窪岡俊之先生。我先將大致的劇情路線指出，窪岡先生一把圖給畫出的瞬間，就替角色注入了生命。一旦誕生了的，就無法壓抑了。所以這次出現了不少新的角色，當然從Ｉ代就出場的舊角色就更有趣囉！」

在這兒登載的兩張附圖十分引人注目。這次，亞歷士他們將能與Ｉ代起就存在的「龍」作初次接觸了！就連「神」的存在設定，也使人抱以十二分的興趣。在Ｉ代就存在的未知世界，正將活躍地展現在各位的眼前。

「這次爲了將設計出來的角色，使之眞的在遊戲中出場，我們作了不少設計；就此次的設計工程上，ＡＲＴ　ＭＥＤＩＡ的技術是十分重要的。需要靠工作人員全體，合力之下才能創造出魅力的角色。」宮路先生作以上的表示。

究竟系統有何改變？

在這兒介紹的畫面，當然都是ＳＡＴＵＲＮ版的啦。就圖像而言，此版並未就ＭＥＧＡＣＤ大加改革，但目前僅在開發中就有如此完成度，將來必定更有好的表現。當然『銀河之星』的賣點之一，動畫場面也有不少好企劃。

就系統來說，又在戰鬥系統加入新要素。至今都是依亂數決定與怪獸的碰面，從而開始戰鬥。這次，將採取實際遇上怪獸，才開始戰鬥的方式。從地牢的附圖裡，可看見標明怪獸出現在地圖上。利用此系統，在地圖及事件的設計上，作了豐富的調整。

在基本上，還是延續Ｉ代的那套系統，但在他處也是有大幅變動的地方，比如配角的動作、怪獸造型方面，就下了極大苦心。其中加入了不少新的有趣系統，還請各位玩家耐心等待。



▲從Ｉ、Ⅱ就深受好評的戰鬥系統還保留著。



▲發展出新的攻擊手段和魔法，怪獸也有新造型。



▲地牢中出現了怪獸！是否該避一避？

◀星龍（或叫記錄之龍），是從星球形成時，即爲了保存所有記錄而存在的生物。聽牠的聲音像少年一般，與外表老態浮現的樣子完全不搭。或許牠在一族中還算年輕的吧？



▼這是「銀河之星Ⅱ」的主角。

▲在ＭＤ版的「銀河之星Ⅱ」，有很不錯的動畫演出!!

▶這是與另一位神在「神的牢獄」對決的鏡頭。受了封印的神想再次創造自己的世界。而欲解開封印。這位神究竟是惡的化身，或是現在世界的治理者—神的醜惡部份？經由你的想像，世界觀會更形開闊。

期待最新情報

天外魔境外傳～第四の示錄

天外魔境外傳
第四默示錄

5月14日進行了第二次的製作發表會，會中發表了一部份開頭示範畫面，也揭示此製作中遊戲的世界觀。



■發行廠商／哈德森 ■發售日期／96年春天 ■定價／未定 ■©HUDSON

唯在SATURN能呈現的天外世界

在這次「SEGA・HUDOSON聯合製作發表會上，集合了開發小組的中心人物、發表開發進度以及對這部作品的意圖。

廣井　「至今，我們的設定都是以P・H・柴德先生筆下的『西洋人眼中扭曲的日本人』（藝妓、富士山之類）的印象進行；現在的發想卻有了大逆轉，改以美國爲舞台，想做一個『日本人眼中扭曲的西洋』（牛仔等等）。在這個意念上，使本作在系列作品中算是一個特殊的案子。

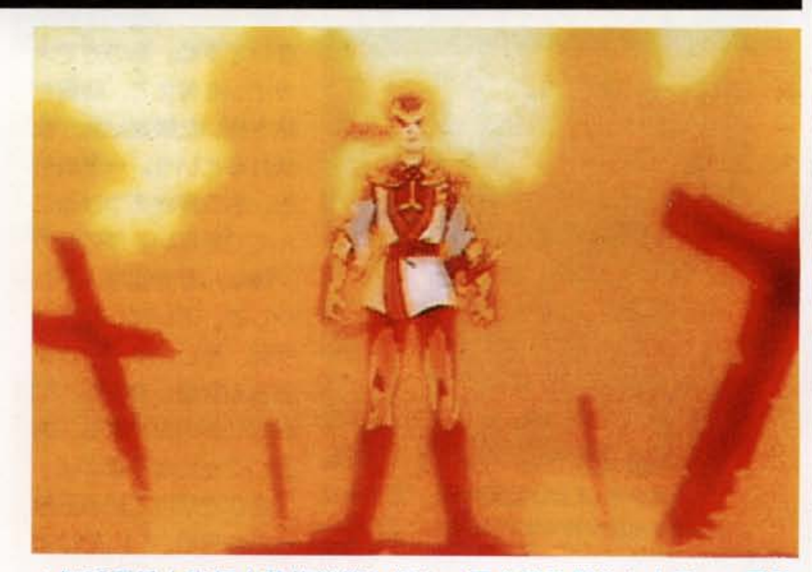
我認爲，西洋文化和日本文化的不同是在於『神』的看法不同。日本人再怎麼學西洋，基督教裡固有的騎士精神以及『在神跟前，人類一律平等』的思想，是日本人所沒有的東西。在『天外』中，我初次嘗試加入日本和西洋思想相異的衝突點。這次作品的舞台設在1800年代的美國，有西部劇、好萊塢、摩天樓及拉斯維加斯，猶如美國歷史，也是反映在日本近代史的西洋觀。到底日本的這種不自然的西洋史觀是從何而來呢？」

劇本在具體上是以怎樣的概念編寫呢？

廣井　「一語貫之，就是『恐怖』。以哥德式恐怖的色調作爲全作品的色彩，構成這個劇本，其中交織了敵我各自的人生觀及生存方式。上週，我們就劇本創作進行合宿活動，從根據『吸血鬼伯爵德古勒』的古典特攝技法的氣氛，是否能置換到CG上的議論點，進行多方面的探討。



◀▼這次作品中依舊有幽默的角色。



▲似乎要爲十字架火葬的熊熊火焰中，矗立著我們的主人翁——雷神。

只有3D就沒有意義

在發表標題的當時，傳聞將以顯示SATURN的3D高速顯示機能爲主，發展遊戲。就這項消息，您有何看法？

長山　「我們完全沒有作全是動畫拼湊成的遊戲的意思，也沒考慮過現今流行「3D遊戲就全使用3D」的手法。一味追求高科技，卻失去遊戲的樂趣，這是本末倒置的。這次的作品，我才打算配合故事及操作狀況的變化，使用2D及3D；將卡通動畫和立體畫面作自然的融合，希望能以此呈現出新的『天外』的世界。而我們正以此目標，進行大量的實驗。」

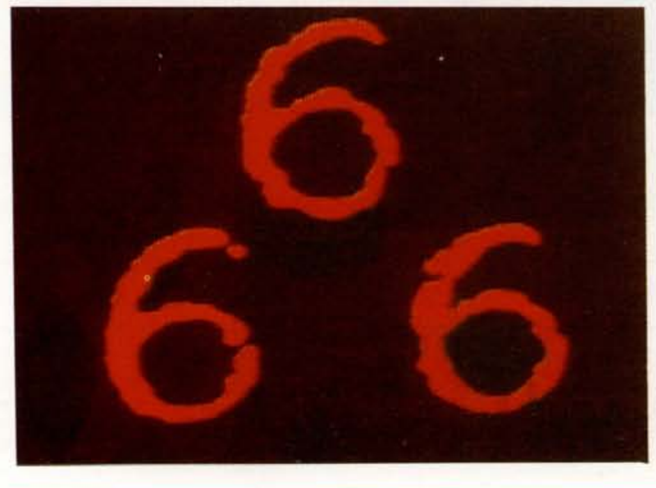
廣井　「在此，我想補充一個觀念。若說映像有意義的話，那是攝影機的視線造成的感覺問題。不管那是表達誰的視線或是表現一個印象。使用快速剪輯畫面等手法，在呈現方式及影像處理技術上作嘗試，可展現其在『視線』的用心程度。這也是我們的努力方向。



※畫面爲開發中畫面。

不受既定觀念來束縛，創出新的好角色

這次公開的示範影片也是由辻野先生製作的。請問影片連同角色是以何種觀念刻劃的呢？呈現出來的形象又如何？
辻野　「我很用心地畫出仔細的分鏡圖，作出3分鐘左右的試看帶子，但不太趕得上，希望下次能讓各位看看我試圖以恐怖片及猶如電影預告片一般的手法，讓主人翁發揮最大的魅力。
由於這回的角色一改從前的「傾日本」，初次轉向「美國」的背景，我著實猶疑了好一陣子。但反而因此，我在創作上得到不少樂趣；而且在這些情緒激盪下，我製造出至今未有的精彩角色。此次的角色與至今的作品相較，年齡層雖略高些，但仍有一貫的幽默風格；對於這些心血結晶，我仍在摸索：該如何豐富它們？該如何加強它們？」



◀魔性的野獸數字「6」是記載在聖經的啓示錄中的。它代表不吉祥。這個三角圖形令人不寒而慄。



▲浮現微笑的雷神在想什麼呢？在想著出發旅行嗎？

角色造型生動

要讓構想鮮活 不必拘泥於一張CD

聽說現在開發進度到達百分之二十，開發小組的企劃人員有15人、設計師更高達50人。好像負責視效場面的動畫人員也不在少數，是吧？
長山　「遊戲中發生的事件，現在仍是我們在會議上的一個重要議題。即使有許多層面是現今技術無法完成的，或是十分難以解決的部份，我們也盡力地要完成廣井先生的提案；在這種情況下，就變成這個點子也想要，這個部份也想保留的爲難情境。爲了能實現廣井先生的構想，於再多一個也好的心態下，我想：是不是不要拘泥於『一張ＣＤ』的內容份量較好呢？」
廣井　「說要橫渡美洲大陸，我還考慮把全美五十州全部收進遊戲中呢（笑）。這樣一來呀，單計算西海岸、中央地區、東海岸，要3張ＣＤ；開發時間大約需五年左右吧（笑）。這實在是太大手筆了，所以我想壓縮一點，以Ⅰ、Ⅱ代的1．3倍左右的份量發行應該是可以吧。嗯……，只有一張大概是放不下吧。（看看長山先生那邊）我想兩張夠了。」

天外魔境新作不止在SATURN上發表而已!!

FX天外魔境IV

玩過本系列前作的玩家，一定都深被遊戲故事所吸引吧！而這款作品亦在ＦＸ上有發售，當然就其製作水準看來，它亦不失爲一款可玩度頗高的作品，喜愛此類型遊戲的玩家可不要錯過！



SFC天外魔境ZERO

本系列作品也在ＳＦＣ上有推出，雖然就其畫質上可能沒有ＳＳ版上那麼好，但在遊戲內容上，卻也是毫不遜色喔！畢竟它也把應在超任上所具有的表現，給發揮得淋漓盡致了。



バーチャ　ファイター2

VR快打2

空前絕後，前所未聞正是本款遊戲的最佳寫照!! 運用POLYGON及繪理描繪技術製作而成的「ＶＲ快打２」，你怎能錯過呢!!

■發行廠商／SEGA　■發售日期／年內發售　■價格／未定　■©SEGA



「VR快打2」全新角色完全介紹!!

這次最受注目的新角色有2位，分別是〝李奧〞及〝舜〞，他們都是擅用中國拳法的高手！為了開發「ＶＲ快打２」ＡＭ２研的工作人員還特別到大陸去實際參觀中國拳法，並親身體會到它所具有的驚人速度及破壞力！像李奧所使用的拳法，就是模仿螳螂的各種動作的〝螳螂拳〞。這種拳法的特色就是把手曲成鎌刀狀，再快速的攻擊敵人。據說在ＳＡＴＵＲＮ版中更增加了不少大型電玩及所沒有的動作。而舜所使用的則是在〝成龍〞電影中相當有名的中國拳法〝醉拳〞。由於它是醉拳，所以出招也較無章法可循，其動作內容則大致與大型電玩版相同。若說「ＶＲ快打２」是ＳＡＴＵＲＮ主機中難得一見的精典鉅作，實在一點也不為過。

李奧

他是位有著敏捷動作的角色，其攻擊力亦是很勇猛，而且是位螳螂拳的高手。另外有一點就是他似乎是位有錢的小憎…？



▶螳螂拳是以靈活的打鬥動作來克敵致勝！

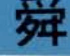


▲連側轉身動作也完美再現了！真不愧是令人讚嘆的大作。



▶身穿橘色背心其實力究竟如何呢？

舜



舜這位角色在這裡所使用的是成龍電影裡面，有名的醉拳招式。



◀藉由喝醉酒而領悟出來的〝醉拳〞!!



▲這個招式相信各位玩家一定非常眼熟吧！



◀趁敵人不備時，使出挑腕撩掌。



パーチャコップ

VR戰警

由大型電玩版完全移植的本款遊戲的處理速度同樣爲１／30秒，且加上了角色的肌里彩繪，使畫面更逼眞精彩。

■發行廠商／SEGA ■發售日期／年內發售 ■價格／未定 ■ⒸSEGA

最新畫面大公開，新系統介紹

這裡爲你介紹的是由ＳＥＧＡＡＭ２研究篇所制作的「ＶＲ戰警」的最新畫面照片。從公布的照片中，我們便可清楚知道在本款遊戲中新加入角色的肌里彩繪技巧、生命指標、和左輪手槍的使用等等。這些和大型電玩版上的幾乎是一模一樣。在會場中所使用的專用槍可以一直使用到第一關的魔王處。至於大家所關心的本款遊戲的完成度。據了解本關卡已完成了80%以上，但全體的完成度約只有30%左右。所以到發售爲止仍須等上一段時間。



◀約花１個月的時間完成至此，加上了角色的肌里描繪。背景相當的漂亮。

▼可以２個人同時進行遊戲。



▲在和平常人一起行走的同時，敵人從左邊出現在裡頭還有２位敵人。

忠實地將大型電玩版移植過來

在會場中所展示的記憶讀取機最讓人注目的是，它的處理速度和大型電玩版的處理速度一樣同爲１／30秒。因此在動作的速度上可以說是完全移植了。至於遊戲中所出現的敵人的數目以及舞台背景，我想也將會完全的移植。換句話說，要從大型電玩版完全移植過來並不是說不可能，另外還會加上ＳＳ版獨創的模式。

1/30秒移動速度



◀如果將位在高處的敵人打倒的話，敵人就會掉下來。

◀完全命中，向後飛去。

▲這是攻擊敵人時連續照片。

▶實際上的模式數目會更多。

▲和大型電玩的處理速度相近，所以可以進行追打攻擊。

ストリートファイターリアルバトル　オン　フィルム

眞人版快打旋風

利用電影中的人物爲遊戲角色的寫實版「眞人快打旋風」登場了，本次將爲您介紹一些新的東西，敬請指教。



■發行廠商／卡普空　■發售日期／8月11日　■售價／¥5800　■©CAPCOM

由電影中的眞實演擔任演出

由哈里維持所制作的影集「快打旋風」這次將以遊戲的形式在ＳＳ登場。遊戲中的角色完全和電影中的角色完全一模一樣。只不過是經由遊戲用的攝影方法將人物的動作一一的錄下來，然後再放入遊戲中而已。如果加上電影中的隊長・沙瓦特則共有14名的角色。玩家只要看了照片之後就可明白遊戲的內容了。

在前些日子的ＡＯＵ展中從錄影帶放映中，看到有類似的東西，但那並不是移植版的，而是ＳＳ版其他遊戲的東西。

▼倩咪的踢腿眞是十分可愛，就算當體操選手也沒問題了。

組合技

▲竜的昇竜拳，威力強大無比，被掃到肯定大量失血。

春麗的氣功拳再度的出現!!



▶◀除了春麗的氣功拳的姿勢外，另外還有她的旋轉踢，再加上類似某爾的氣円斬，眞是精彩。

▶龍所施展的技法是波動拳，尤其是殘像的地方更是引人注目。

▼選擇角色的畫面，從中無法確認角色長像。

遊戲會演變成怎樣呢？

在本款遊戲中除了保留「快打旋風Ⅱ」的一對一對戰模式之外，預定要加入一些新的模式。一種是強化普通的格鬥對戰型的遊戲，使其成爲獨特的模式，至於它的名稱和內容則還不清楚。另外一種則爲故事模式，主要是以電影中的主角凱爾大佐爲故事背景的一種模式。然而是否會因爲遊戲中的行動有所不同而導致後續發展的故事情有所改變呢？還是就完全按照電影所演的情節來設計，目前爲止也還不清楚。敬請期待後續的報導，便可知道答案了。



▲一招使出，所向披靡。

SS版將會演變成什麼模樣呢？

現在只能看到遊戲角色的照片，然後對於遊戲的內容則是一無所知，不過仍然可以從照片中想像出遊戲大致的內容。

當玩家看到這些技法的動作時會不會覺得本款遊戲是「快打旋風Ⅱ」系列的作品呢！

除了系統中有「ＦＩＲＳＴ ＡＴＴＡＣＫ」等文字可以確認之外，從「快打旋風Ⅱ」中也採用了樂隊及頒獎等表揚的儀式。不管怎麼說，所得的情報還是有限。只能期待下次能有更多的情報了。



▲擊中對手，就會出現「FIRST ATTACK」的文字。



▲紅色旋風、桑吉耶夫和肯３人，桑吉耶夫較像男子漢。

多種類必殺技再度出擊

看到照片後，第一個反應就是想起每位角色所施展的技法。這些角色們的必殺技法，除了隊長、沙白特之外，其餘的幾乎都和「快打旋風Ⅱ」中的必殺技一模一樣地使用。不過這些必殺技的名稱到底是用原來的名字還是改用外國實地所稱的名字，目前尚不確定。另外，也有殘像同時存在然後發生爆裂的必殺技。在體力顯示指標的下方，有一個顯示角色所完成的精彩演出次數的小指標，千萬不要搞混了。

春麗必殺技炸裂！



▲超級連環技、平裂脚。像這種超級連環技所造成的勝利演出的畫面也將與您見面了。

衝啊!!

▶E・本田的百裂張手和貝卡將軍的火焰攻擊。



很優美!?

◀倩咪的超級腳踢。而倩咪所扮演的角色非常的可愛。

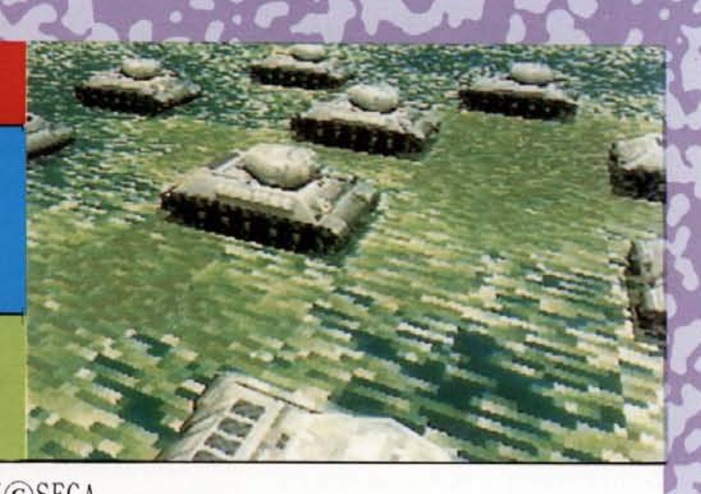


▲從上可知這是C・沙白特的必殺技，從他的姿勢看來，我們姑且稱它爲「切腹攻擊」。

ワールドアドバンスド大戰略

大戰略

此款「大戰略」遊戲，自電腦版發行以來，即受到廣大玩家們的喜愛，因此被移植到多款機種上。一起來瞧瞧SATURN版吧!!



■發行廠商／SEGA ■發售日期／預定十月 ■定價／￥7800 ■／©SEGA

在SATURN上再度展現其驚人魅力!!

在戰略遊戲史上，從電腦版發行以來，即因廣受好評而輾轉被移植到各機種的著名遊戲，就是此款「大戰略」了！在MD上，也曾經以「超級大戰略」「大戰略」的名稱發行。而此次發行的SATURN版，可說是「大戰略」的續篇，不論是操作系統，或遊戲畫面皆大幅提升其魅力後，而再度於SATURN復活!!

與MD版相同，SATURN版仍然是以第2次世界大戰做爲其遊戲背景，而隨著玩家的戰略本領不同，歷史也將會重新改寫！在前作中，主要是以納粹德軍爲中心，來模擬歐洲戰線上數場著名的戰役。而在續作中，不僅地圖數量增加了，也可進軍歐洲戰線以外的戰鬥。究竟SATURN版的表現如何呢？讓我們一起來期待吧!!

▼除了保留有系列作品中貫有的豐富內容之外，更在SATURN版本中追加了〝大日本帝國〞。圖中正是兩架飛行在海上的大日本帝國之二式大艇!!





▲「大戰略」經由不斷進化、改良之後，已儼然成爲以第2次世界大戰爲主題的遊戲精典之作!!



舊日本海軍的二式飛行大艇

戰鬥場面威力大幅提昇!!

與前作採用相同的系統，由於收錄有大量坦克的原型資料，連同未實際投入戰場的試驗武器，因此預定在遊戲中登場的武器種類多達500種以上。對戰略狂而言，這實在是一個太令人感動的好消息呢！

此外，由於運用了大量POLYGON繪製技術以及肌理描繪手法，因此不論是坦克的細部畫面或整個坦克行軍的壯麗場面，全都非常具有迫力！像這樣優美的畫面，玩家可千萬別錯過了唷!!



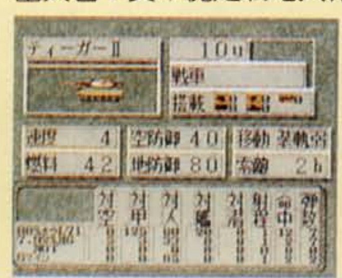


▲可經由不同的視點來觀賞同一場戰鬥的進行。

MD版「大戰略德軍閃電作戰」簡介

在´91年6月發售的MD版「大戰略」。遊戲以第2次世界大戰中戰事最爲激烈的歐洲戰線爲背景，由玩家扮演納粹德軍的指揮官，率領德軍裝甲師團試圖扭轉歷史的命運。以電腦版「大戰略」作爲開發藍圖，經由不斷進化、改良之後終於移植到MD上了！其評價之高，迄今仍無一款以二次世界大戰爲背景的戰略遊戲能出其右！眞不愧是戰略大作!!





大日本帝國也將加入作戰行列!?

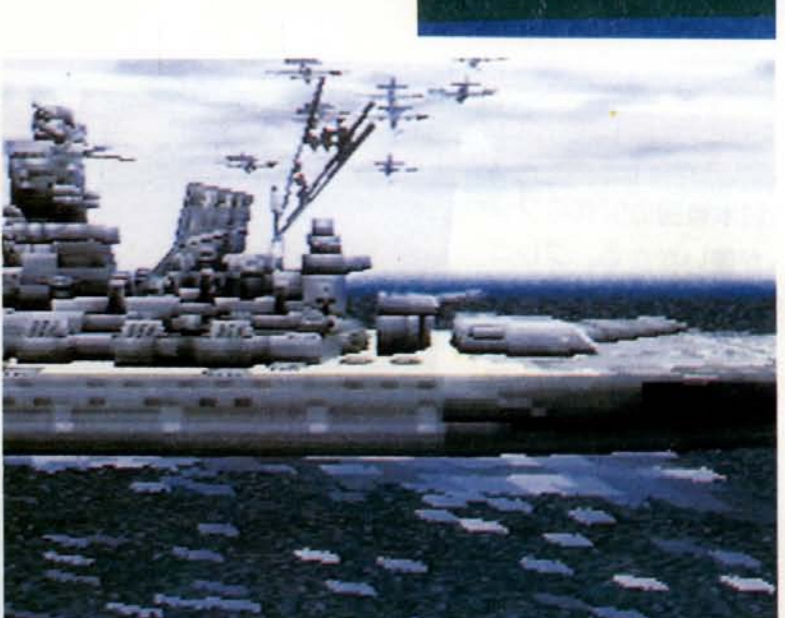
在此款SATURN版「大戰略」之中，戰場比起系列前作要擴大許多！據說此次日軍也將預定在遊戲中登場，因此玩家將有機會指揮日軍。在前作中，玩家主要是統領納粹德軍向聯合軍決戰。但是，在續作中，玩家亦可換個角度，以美軍指揮官的身分，率領美國大兵來反擊納粹德軍唷！經過一番改良之後，「大戰略」遊戲的魅力似乎大大的提升了不少！整個第2次世界大戰的戰況，都完全可由玩家來主導呢！全世界的和平將完全操縱在你手上，究竟第2次世界大戰在你的引導下，戰勢會有什麼樣的轉變呢!?

WORLD ADVANCED
大戰略
鋼鉄の戦風



▲生產表也是以零式戰機作爲開端，相信其中有不少是你耳熟能詳的武器吧!!




▲爲了復仇，美軍戰機傾巢而出，究竟大和戰艦會不會被擊沉呢？這完全仰賴玩家的統禦本領了!!

扭轉日軍在第2次世界大戰中慘敗的命運

在策略模式中，若統率〝納粹德軍〞來參戰時，戰場舞台很自然的，當然就是在〝歐洲戰線〞上囉！相信大家應該都會認同這一點吧！但若玩家統領的是大日本帝國抑或是美利堅合衆國時，究竟會以哪裡做爲戰場呢？雖然目前爲止尚沒有此方面的情報傳出，不過只要稍加想像一下，第2次世界大戰有哪幾場著名的戰役呢？或許就可以描繪出大致的舞台了吧！像在大日本帝國的場合，最著名的軍事行動很自然會令人聯想到「虎．虎．虎」偷襲行動，也許日軍戰場就是由此處展開也說不定!!

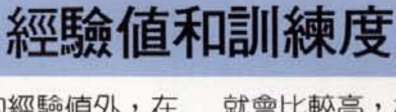



▲你能夠扭轉大日本帝國在2次大戰中慘敗的命運嗎？



SATURN版「大戰略」基本系統大公開

此款遊戲除了華麗的戰鬥場面令人印象深刻外，基本的遊戲系統也是衆多玩家關注的焦點之一！SATURN版大致是以MD版做爲設計藍圖，因此基本操作即使對初學者而言，應該也不難了解吧！但是，爲了讓玩家更快適地遊玩該款遊戲，在內容上有些許改良。其中當然也有新增的部份，也有刪減的部份。像是；MD版中，以納粹德軍之同盟國而登場的意大利軍，原本是設計在遊戲中突襲玩家的，在SATURN版中被取消後，反倒令人感到有些許的落漠呢！此外，在SATURN版中，〝鐵軌〞也被刪除了。不知這是否意味著〝列車砲〞等依靠鐵軌運送的武器也將一併被取消呢？



經驗值和訓練度

除了原有的經驗值外，在本作中也又新增加一個訓練度的量表。而它與經驗值相同的是要根據戰鬥的狀況，來加以計算出來的。若當這些量表的數值往上提昇，它的命中率也就會比較高，相對的就可擊敗多數的敵人，如此也會對整個戰局結果有所影響。所以玩家們對於這兩個數值量表，千萬得多加留意些才行喔！



E：經驗值

與MD版具有相同的意思。爬上地道後，即可進行部隊強化。

T：訓練度

和經驗值相同，可依戰鬥來累積，使數值上昇。

在SATURN版中新增的遊戲系統…

在此版本中與MD版最大的變更，就是將遊戲最大的目標由原先的〝首都〞更換爲〝司令部基地〞！最大的差異是：首都變成只是〝地形〞的一部份；而司令部則爲〝軍事單位〞！也就是說，要戰勝該國，不只是要占領其司令部，更必須將其徹底摧毀才行！當該國的司令部基地被摧毀之後，即使尚有其他殘存的軍事單位，該國亦仍被判定爲滅亡！

此外，遊戲中除了〝經驗值〞外，尚追加了所謂的〝訓練度〞。它與經驗值相同，將隨戰鬥而加算其數值。訓練度愈高，對於戰鬥結果當然也就愈有利了。



日軍97式VS英軍轟炸機

飛翔在空中的轟炸機，將會乘機襲擊大日本帝國的97式戰車。它是屬於大戰初期的名機！

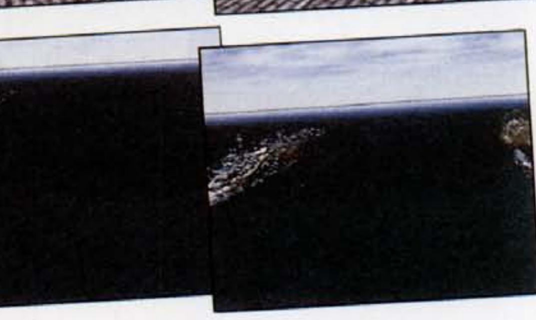





德軍俾斯麥戰艦VS輸送船

俾斯麥級戰艦是納粹德軍相當引以爲豪的海上主役戰艦。當毫無武裝的輸送船碰上它時，除了加速逃逸外，不然可能就會被擊沈唷!!





增援＆後援軍部隊登場!!

〝增援〞及〝援軍〞也是在此次遊戲中新增的功能之一！增援－是在遊戲劇情展開時，於自軍的陣營內加入增援部隊，這麼一來，它將與玩家一同進行作戰！但是，一旦進入下一段遊戲劇情時，這個增援部隊就會消失了！援軍－不光是玩家而已，也可能出現的是敵方援軍！一旦進占某一數量的城鎮後，援軍就可能會突然出現。援軍產生的首要條件是－司令部必須存在！一直到國家滅亡之前，亦即司令部被摧毀前，援軍部隊都會一直持續地奮戰！當然，在增援、援軍部隊中，許多在第 2 次世界大戰中聲名大噪的戰艦也全部會登場。當它不幸被擊沈後，此後它在史實上應該出現的場合，亦將不會再登場了！



▼在這裡面或許將會有重要的部隊存在，所以你必須謹愼的去處理，如此才對自軍有所助益。

▲在什麼時候，援軍及增援的物資等會到來，並沒有特別的限定。

在SS版上，行軍指令並沒有被設定，此外，全自動指令也不見了，所剩下來的只有全補給指令而已，而且移動型態似乎也改變了不少。



▶以爆擊只能摧毀建築物，無法改變成破壞自然地形及道路！

其它細部變更點再確認!!

在SATURN版中，尚有以下幾個項目的變更，而在這裡就讓我來看看，這些細微項目到底有哪些變更處呢？如此也能使我們更加能去掌握住整個戰局的發展。

天候

天候系統上大致維持原狀、也即是晴、雲、雨、雪等四樣，但原有的暴風與吹雪不見了。

進化

部隊的進化與MD版相同。而且也會爲以自動方式來進行，例如舊式兵器的經驗值不足時，即會自動進化。

收入

初期的軍事費可從佔領地的都市來收入。不過在這兒也與MD版相同，非存在的都市將無法獲得軍事費。

改良

改良這項目與MD版相同。而這次是以消費其經驗值來取替耗損軍事費，但經驗值不會有如進化般消耗。

勢力

在各地圖上登場的勢力，依顏色區分可分爲青、紅綠、黃、紫等最大的 5 個勢力區域。

間接攻擊

自走砲之類的間接攻擊誤爆，在這兒已看不到了。而且於此也可依其距離，來使攻擊力產生變化。

耐久度

都市之類的建築物，其耐久度已在此取消了。因此步兵佔領都市後，可用爆彈來破壞建築物。

工事

去除了工事部隊，而改用補給部隊來進行工事。此外因沒有了耐久度，遂能快速的修復被摧毀掉的都市。

德軍虎II坦克VS JS-2m

被聯合軍譽爲「虎王」的納粹德製重裝坦克虎Ⅱ，與蘇聯軍JS－2m相對峙，看樣子，一場激戰是無法避免了!!

驅逐艦VS武藏戰艦

由圖片中可清楚看出這艘是武藏戰艦，而不是大和戰艦！而驅逐艦同樣也是大日本帝國正在著手研發的船艦之一。



リグロードサーガ

王國傳說

使用多彩多姿的攝影技巧所製成的開頭畫，戰鬥畫面中也大量地採用。在此，我們將遊戲的內容及角色一併介紹給玩家。



■發行廠商／SEGA ■發售日期／發售中 ■定價／￥5800 ■©SEGA

讓玩家感受遊戲中的氣氛是最重要的!!



過招！

利用CG立體透視圖所作成的3D空間，不論是遊戲事件也好，戰鬥也好，都可以在普通的地圖畫面中展開，也是這款3DRPG的魅力所在。不論是在那一種場面中，不管是角色的臉部表情也好，細部的動作也好，都充滿了魅力。這一點，可以從開頭的動畫中充分地感受的到。雖然只能從已公開的畫面中了解一小部分而已，但相信在完成品中，將會更有看頭吧！在開頭動畫短短的90秒之內，藉著場面的交錯，可以使玩家們大約了解這故事的世界觀，相信對往後遊戲的進行，也有莫大的幫助吧。所以雖然可以用開始鍵將之跳過，但還是希望玩家們能夠來好好地來欣賞開發者所用心製作的動畫。

另外，在讀取畫面中及儲存畫面裡，也會出現與遊戲中有所關連的小細節（例如說角色及故事發展等等）。這點，就等著玩家們自行來發掘吧！



▲她是引導各位進入這個世界的妖精。是否也會出現在遊戲內呢？



▲角色及背景畫面許多不同喔！

武器屋

▲商業氣息很重的老爹正在等著主角們的光臨。

有關於「城鎮」的情形呢？

在一般的RPG遊戲之中，除了戰鬥以外，「城鎮」，也是非常重要的一個地方。除了提供一般情報之外，也提供玩家（主角們）一個暫時休息場所，以及道具，武器販賣等服務。（也許還會有一些比較〝特殊〞的商店也說不一定喔！）雖然在此，只可以見到武器店和道具店的內部情形而已，但是已經可以使人充分感受到一股與日常生活一般的和平的氣氛。「希望能夠使玩家能夠在激烈的戰鬥之餘，能夠稍微鬆一口氣，來感受那種和平安祥的氣氛，這是我們製作群所一致努力的目標。」開發者如此說著，究竟，最後所展現在玩家眼前的，到底是怎樣的一種情形呢？就讓我們拭目以待吧！

▼旅途中的必需品，都可以在此買到，也可在此賣出不必要的道具。

道具屋



追求戰略性及培養樂趣的戰鬥系統!!

在這個遊戲之中，只要累積到一定的經驗值，等級就會提昇，攻擊力及體力等等數值也會提高，但是並不會習得新的技巧。至於如何學到新的技巧呢？每個角色，都各自擁有其特殊的技巧與能力，如果想要提升某種技巧的話，只要常使用此技巧，累積至一定的經驗值點（這與跟敵人戰鬥後所得之經驗值不同）之後，此技巧的等級就會提昇。



▲最初的威力只有這麼小。但隨著技巧的上昇，威力及攻擊範圍等也會變廣。

「技巧」等級提昇傳承系統

當隊伍之中，有一個人學習到新的技巧，若此時也有其他的角色擁有這個技巧的話，就會自動地學會此新技巧，這就是所謂的「傳承系統」。也就是說，只要一個人學會，其他人也可以學會此新技巧，眞是令人欣喜的新系統。

在技巧學習之中，有所謂的「閃光等級」及比其低的「可使用等級」的這種設定。也就是說，在傳承時，是與「閃光等級」無關的，並不用擔心此角色之「閃光等級」太低而無法習得此技巧。所以，只要能夠達到「可使用等級」的話，即使你的等級比正在閃光中的角色還低，也一樣可以使用新技巧。這樣子一來就安心得多了。接下來，如何有效率地運用此系統，來培育所喜歡的角色，這點，就端看玩家們的喜好了。好好地創造出有獨特性格的團體吧！





▲技巧一旦上升時，角色會突如其來地閃光，然後會將新的技巧SHOW一下，圖中是武藏的新技巧。只要常常使用，就可以開發出新的技巧。只要能夠使用新技巧，那冒險的旅程將會更輕鬆吧。



▲取了一個很「酷」的名字喔！



依據角色的不同，擁有技巧也會不同

因為在這個遊戲中所登場的角色有戰士，僧侶，忍者等等，各有各的特性，故所擁有的技巧也會有所不同。例如說戰士所擅長的是劍技，而僧侶所擅長的是神聖魔法等等。平均每個人都擁有2～3種技巧不等，也有可能依據所裝備的武器的不同，而有其他不同技巧的產生的情形。

導入「地形變化」的魔法

在這個遊戲中，因為導入了「高度」的概念，故在戰鬥之中，「地形」起伏的攻略則變成了一個戰略上的重點。在以前的ＲＰＧ遊戲裡，雖然會有所謂的地形存在，但是一旦進入戰鬥畫面之中，地形效果則變得不是那麼重要（除非是模擬ＲＰＧ遊戲）。但這個遊戲不同。不僅如此，還可以透過特殊魔法的使用（像アースモル）來改變地形。這樣子一來，就可以利用對自己有利的地形，來防止敵人的行進與攻擊等，也算是一大創新點。不過，魔法可是有時間限制的喔！這一點請玩家一定要注意。



▶因為這個技巧的射程距離很長，故可以在遠處就形成一道牆壁。一旦決定好位置，地形就會開始改變。

▲「轟隆」的一聲，地面居然隆起來了！這樣子一來，就可以暫時阻擋敵人的行進。不過，在經過了一定的時間之後，就會回復到原狀。

這就是我方主要的角色

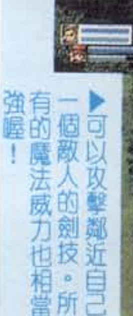
在此介紹在遊戲初期

在遊戲的初期，共有８個角色會出現（敵我各四人），在此，將其各人資料一併介紹。這些角色中，每一個人（？）都擁有「防禦」的技巧，當這個技巧昇級了之後，就可以使用「保護」，「反擊」等相當重要的技巧，一定要學會。另外，每個角色還各自擁有自己獨特的技巧，也有的雖然名稱相同，但會隨著使用者的不同，或擁有的技巧的不同，而可能產生不同的效果。總計敵方及我方的技巧的種類，約有１５０種以上之多。

而隨著遊戲的進行，同伴也會慢慢地多了起來，最後竟然可以組成一個擁有13人的大

主角－亞瑟

技巧：攻擊魔法／劍技／防禦



「昆士蘭德女王國」的第一王子，也是王位的唯一繼承人。因為自己的王國受到幻幽齋的侵略而滅亡，成為平民的他，不得不拿起劍來，與三位同伴們，一起展開冒險之旅。

擅長用劍，對於直接攻擊及攻擊魔法也十分拿手，無論是近距離或是遠距離攻擊都難不倒他，是個萬能型的角色。正因為如此，在進行戰鬥時，最好把他放在隊伍的前方，採取以主角為中心的戰法最佳。







大魔法劍

▶可以攻擊鄰近自己的一個敵人的劍技。所擁有的魔法威力也相當地強喔！

獸忍－獅子丸

技巧：槍技／體術／防禦

為了追蹤幻幽齋的下落，千里迢迢地從遙遠的東方之國而來的神秘獸面戰士。可以自由自在地使用長槍，而且即使是空手，其攻擊力也是一流的，是一位值得依賴的好幫手。其最大的特徵是擁有超強的攻擊力及防禦力。



槍風車

老騎士－黑克達

技巧：弓技／防禦

負責養育亞瑟的老騎士。因其是射箭的名人，故昔日曾有「青色閃光」的美稱。退休後，便進入宮廷內服務。歲月不饒人，年紀大了，體力也衰退了許多，但是他弓箭的技巧可是一流的喔！特別擅長於遠距離的攻擊，老雖老，可是在某些場合還是得靠他喔！



螺旋貫穿弓



僧侶－艾里謝

技巧：神聖魔法／攻擊魔法／防禦



女王國宮廷中的僧侶，與亞瑟一起長大，是相當好的朋友。擅長使用魔法，因為在初期的隊伍之中，只有他會使用回復的魔法，故格外的重要。



◀一人回復魔法。因為射程很廣，故相當地好用。



回復魔法



▶射程（有效）範圍雖然狹窄，但是可以回復在這個範圍以內所有同伴的全部體力。

所登場的主要角色

團體呢！而在這13人之中，有的會使用「盜取」這類的特殊技巧，而這個技巧，好像只有敵人的頭目才擁有。不利用「傳承」系統的話，似乎好像就無法學得這個技巧!?

角色們的能力都各有長短！



▲果然，還是年輕人的移動力較高！

忍者戰士－武藏

技巧：忍術／體術／防禦

被擁有強大力量的幻幽齋所吸引，而自願成為他的部下的東方忍者。是個感情很脆弱，很重義氣的人。傾慕強者，以自己活在人世間上，必須不斷地磨鍊自己，好使自己變得更強信念而活著。使用日本刀，擅長以自己靈巧的身段，衝入對方懷裡攻擊的體術。遇到了亞瑟之後，使他的人生觀，起了很大的變化…。



◀對敵一人有效的「體術」。



▲對一格以內的敵人均有效的忍術攻擊。以刀的波動來打擊敵人。

烏鴉天狗－黑夜叉

技巧：忍術／防禦／體術

與阿克比相同，皆是仕奉武藏的式神。跟阿克比不一樣的地方是，他並不會像阿克比一樣，死心蹋地的跟在武藏身邊。也就是說，他沒有身為式神的感覺（他自己認為的），故給人的感覺好像是一個獨立的個體。因為可以在空中飛行，故機動力很高。與武藏一樣，擅長忍術的使用。



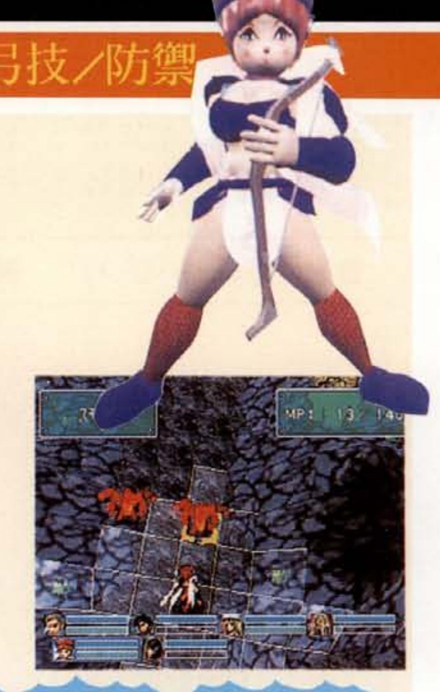
▶可以封住敵人一段時間的行動的忍術。射程距離還算長。

這就是敵方主要的角色

貓女－阿克比

技巧:特殊魔法／弓技／防禦

仕奉與之訂立契約的主人的使魔，被稱為「式神」，在人間界以貓女的形態存在著。對於其主人－武藏，似乎抱持著主徒關係以上的感情，不為正義也不為邪惡，只為了武藏一個人而戰，對武藏極為忠心。在戰場上是利用弓箭來進行作戰，而且她還會使用地形改變魔法「アースモール」等等的特殊魔法來進行戰鬥，且其威力可相當地強呢！若以為他只是一個平凡可愛的女子的話，可是會吃大虧的喔。「千萬不要小看女性！」她如此說。



輕忽女性對手乃為兵家大忌！

▶阿克比的憤怒爆發！在敵人在頭頂上作出環狀的時空歪斜，一瞬間將敵人給包圍住。被封住行動的敵人會漸漸地變小…。最後會變成什麼樣子？

大地變化



▶把敵人變小，同時使所具攻擊力，防禦力同時下降的特殊魔法。對敵射程距離相當地長，對敵人單體有效的技巧

▼最後，敵人會變得這～麼小。就連大型敵人，被這招式打到時，也會變得如此地小。嘿嘿，這樣子一來，隨便打打就可以把敵人給幹掉了！

可把敵人變小的技法！

3Dロボットシューティング

3D機器人大戰

酷愛戰鬥的玩家們，你絕不能錯過這款運用POLYGON 繪製技術所營造出的假想戰場。目前該款遊戲仍在開發中，敬請期待!!



■發行廠商／GAME ARTS ■發售日期／未定 ■定價／未定 ■©GAME ARTS

迫力滿點的3D重裝武器大爭霸!!

以二十一世紀做爲舞台的硬派風格立體３Ｄ射擊遊戲，終於預定要在SATURN上盛大登場了!!以西元2015年做爲戰爭背景，運用了大量３Ｄ繪製技術。因此不論是登場的裝甲武器或是假想戰場的背景畫面，全都栩栩如生。保證能帶給玩家汗流挾背的超眞實臨場感。這一點，可說是相當迎合時下玩家們的喜好！在此款遊戲中，玩家所扮演的身分是一位隸屬於〝日本外國人部隊〞的飛行員！駕駛著最新型的機器裝甲，到世界各地的戰場出征，任務就是將敵軍全部殲滅！目前，由於這款遊戲還在加緊開發中，相信大家只要再稍待一陣子，就可以親自遊玩了。

直逼實景的3D射擊遊戲

▶由森林中央向上空跳躍，即可見到這幅令人感動的景像。臨場感實在沒話說!!一起來征服這塊未來戰場吧！

◀在遊戲中登場的重裝機甲，其超逼眞的寫實感實在不禁令人要嘆爲觀止！

朝3D假想戰場出擊吧!!

豐富的遊戲舞台，是一款遊戲受歡迎的必備條件。在「３Ｄ大作戰」這款遊戲中，一共設計了８個由POLYGON 所構成，且景觀風格相異的舞台以做爲假想戰場。像是〝平原〞、〝雪原〞或〝沙漠〞等等，除了能帶給玩家不同的遊戲感受外，而根據不同戰場所具有的特性，亦可藉此考驗玩家的戰略運用技謀！甚至在某一舞台上，敵軍將動員百架左右的兵力與你決一死戰，其攻略法並無固定模式，因此可提供給玩家們相當大的想像空間。實在可稱得上是一款相當耐人尋味的射擊遊戲。

▲在遊戲畫面中亦可眺望整個假想戰場。隨著自機位置的移動，視點也會有豐富的變化。

遊戲的舞台設定爲2015年的未來世界

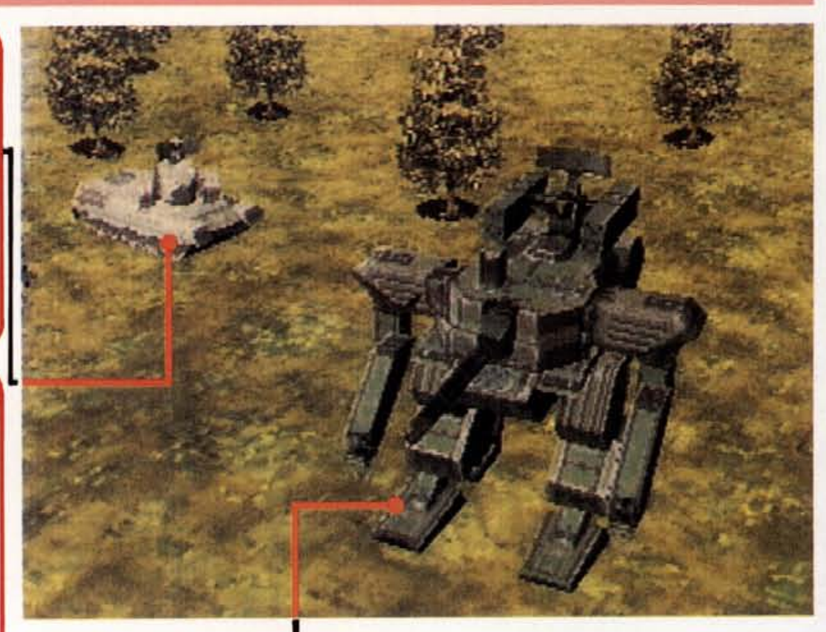
這款遊戲的最大魅力莫過於遊戲背景的細部設定！初步設定是以西元2015年的世界做爲遊戲背景。而主角所隸屬部隊的正式名稱則爲〝日本外國人部隊第１空中機甲師團第501 機動對戰車中隊〞，當時的狀況，或許可由此略知一二吧！此外，玩家亦可將時代設定調整爲〝距現代20年後〞。將會見到許多眞實的武器盛大登場唷！當然，這些登場的現代武器，從其外觀乃至於操作運轉的情形，可完全都是實物的忠實再現呢！以現代的武器來挑戰2015年的未來武器，這將不再只是夢想而已唷!!

2S6M自走導向對空砲

砲塔部份是採用俄軍現役武器2S6M砲。車體部份則是由德國。荷蘭所共同研發的。在這個時代裡，此兩國爲同盟國家！

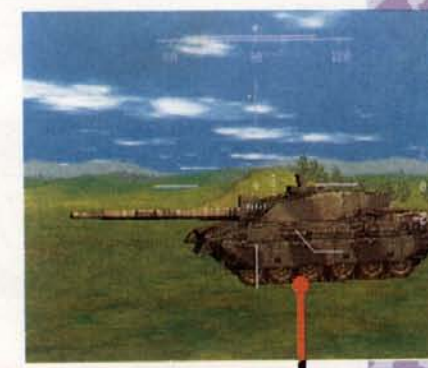
裝甲步行戰鬥車

這是由EU軍所屬的德國所開發出的雙脚步行戰車。配備有30厘米的格林機關砲及４連裝的發射器。除了機關槍及導向飛彈外，亦可追加各種武器裝備。



BMW-30高射機關砲

由空挺師團的高射砲部隊所研發的雙脚型高射機關砲！從砲塔上部到機體前部，塔載了對空，追尾及索敵用的各種雷達爲標準裝備。並配有射程爲三千公尺的主砲，以及遠距離目標專用，有效射程爲九千公尺的對空導彈。



挑戰者裝甲坦克

爲英軍的傳統主力戰車。配備 120米的來福砲，據說射程可達五千公尺之遠。

西元2015年的世界局勢

隨著政治情勢的不斷變化，在政治環境方面，不論軍事、經濟或政治，都逐漸趨向地域同盟化的傾向。在當時的有力集團分別是：汎歐連合、美洲自由貿易地域、亞洲太平洋共同體以及非洲統一機構。在軍事武力方面，在'95 年當時的最新型武器由原本的二線級兵器，轉以一線級兵器，亦即重裝機甲兵器或武裝直升機爲主流。隨著這些３次元機動兵器的登場，以往的軍備或作戰策略，全都受到了很大的影響!!





迫力重裝武器!!





ブルーシード

碧奇魂



終於等到了正式發售的日期了，這次的內容包括了第四話的故事，另外也要爲大家介紹有關戰鬥時協力攻擊的情形。

■發行廠商／SEGA ■發售日期／發售中 ■定價／¥5800 ■©SEGA

這次是探索被荒神佔據的都廳!!

本款遊戲是改編自同名漫畫原著，承繼了電視動畫版及舞台設定的風格而完成的一款原創故事RPG！這次要爲大家介紹的第四話中，在東京的上野、靜岡縣、櫪木縣等地方擊敗黑勾玉的荒神的紅葉一行人，終於要面對四大天王中的一人了！整個第四話的發展，以下就爲各位介紹一下。



▲開頭是電視版主題曲加獨特之動畫演出。精彩滿分!!



▲在新宿的東京都廳上面展開激戰，令人窮於應付。

第一話到第三話的回顧

第一話：某一天，在國土管理室裡，收到了有關在登呂遺跡出現荒神的通報，於是馬上就出動了一隊人馬去打倒荒神以保護少女，而由被打倒的荒神那裡所得到的黑勾玉（平時是藍色的），呼喚出了一段難以理解的謎團。

第二話：這次又傳來了荒神在日光一帶出沒的消息！這個來自一個神秘詭異的石棺的荒神，它的名字是葛芙！很遺憾的這回讓葛芙給逃了！

第三話：逐漸的回復意識的少女，突然感應到了在上野一帶有荒神存在的訊息，一隊人馬在火速趕到動物園的地下道時，遇到了四個持有黑勾玉的荒神，這其中也包括了葛芙在內，他們到底有何意圖？

第四話「突擊都市大變身！」

在上野被持有黑勾玉的四天王逃脫掉的紅葉一行人，在找出確認了逃脫的四天王中之一人的行蹤位置之後，暫時的回到了國土管理室。根據八重樫的調查，四天王中的一位荒神，判斷應該是藏匿在新宿都廳45樓的展望台上；就在此時內閣官房副長官德原尼爾森出現了，並且下達了收回遭荒神佔據的都廳的命令！



▲四天王中的一人應在都廳才對！



▲尼爾森出場！

分成2小隊行動

在都廳的升降梯乃是由中央電腦所控制的，所以必須先解除中央電腦的鎖定管制才能順利使用。在這個地方，國土管理室的成員們分爲２小隊分頭行動。由紅葉、竹內和香澄組成的第一小隊在通往展望台的升降梯處待命；而第二小隊的八重樫、小梅和櫻等人，則趕走18樓去解除電腦的鎖定管制，好讓升降梯能順利啓動。另一方面，好不容易登上展望台的紅葉一行人，和四天王中的葛芙展開對峙！葛芙爲了要進行儀式，而不停的在尋找所須要的鑰匙；這時已發現到紅葉一行人的葛芙，逃到了屋頂和紅葉等人展開一場鬥爭。在打倒了葛芙之後，再回到國土管理室時，香澄就能成爲正式的組員了。



◀首先讓通往展望台之電梯恢復運作。



▲設法解除電腦管制，讓電腦停止運作。



▲香澄正式的成爲國土管理室的一員。

遊戲進行中的重點作戰大研究!!

玩家在進行本遊戲的戰鬥部分之前，可以從10張分別標示著不同記號，代表不同用途的卡片中，選出３張來。還有一件非常重要的事，那就是情報的收集；到各處街道市鎮去打聽消息，可以了解到即將面對的魔王的一些特徵。如果能夠以收集到的情報爲參考依據，以供選擇有效的卡片來裝備之用的話，將更能有利於接下來的戰鬥進行。



▲到各處市鎮街道去收集情報，了解敵人是什麼特性！



▲出戰刪的卡片裝備畫面！其中包含戰略將有助戰鬥進行！

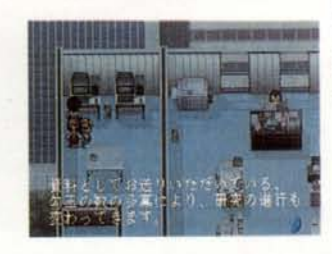
打倒魔王，取得勾玉！

打倒了魔王之後，就可以得到勾玉；有時候也會偶然在迷宮中發現遺落在那裡的勾玉。如果拿回國土管理室，交給電腦去調查分析，就可以把它變換成可裝備的道具！當然在一般ＲＰＧ遊戲中不可缺少的武器店和防具店等重要場所，在本遊戲中也同樣佔了極其重要地位！



◀打倒天王，取得勾玉！





◀勾玉在迷宮通道被發覺了！趕快帶著它回到國土管理室；以便交換道具！

向內褲刑事請教！隱藏的協力攻擊！

在國土管理室，有許多的警官在此駐守待命；如果去請教他們，他們會跟你說明在戰鬥中所配屬的卡片所表示的效果。在這些警官之中，有個警官叫做狄克的，有收集女性內褲的怪癖，所以大家都叫他「內褲刑事」！你可以到各處街道市鎮去找出隱藏在各處的內褲，拿去給他，每找到五條內褲給他的話，他就會指點你一次有關協力攻擊的事。所謂協力攻擊，就是特定的兩個角色，當彼此使用出來某些特定的卡片時，若卡片正好能配合在一起，就會產生威力強大的攻擊火力！



▲小梅＋櫻，威力立刻增加數倍！





◀下方說話的人就是內褲刑事！

▶在這裡竟藏有內褲，太令人意外了！



▲指導你有關卡片的使用效果！

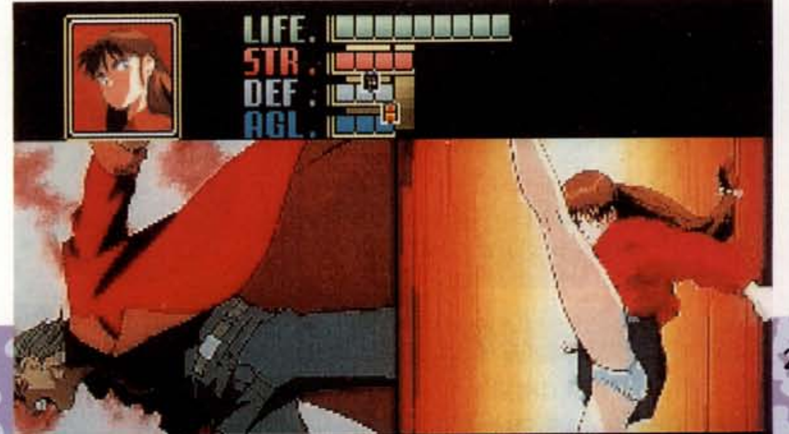


▲紅葉＋草薙：原本就已經很厲害，這下子攻擊力又更加的強了！

香澄的秘密，黑勾玉的四天王之謎

在前面所提到的，是進入第四話之後大致的情形；但是謎團還是無法解開，還是那樣的晦暗不明。香澄身上所發生的歇斯底里般的異變，到底表示的是什麼樣的意味，至今也得不到答案！另外帶著黑勾玉的荒神四天王，到底要進行的是什麼計畫呢！在第四話的後半段中，葛芙留下了幾句意味深長的話，這些話和在第三話中四天王所說的「計畫」又有什麼關係呢？德原尼爾森的出現，會爲整個事件帶來什麼樣的變數，而草薙爲什麼會和紅葉大打出手呢！難道是發生了內訌了嗎？還是有什麼恩怨未了？這種種的一切，你如果想知道，可不要錯失任何機會！

▼爲什麼紅葉會和草薙大打出手呢！



クロックワークナイト

時空騎士(下卷)

身上帶有發條的玩具騎士唐吉訶德又再度登場！這次他所面臨的又是一場什麼樣的冒險呢！請大家拭目以待！

■發行廠商／SEGA ■發售日期／7月28日 ■定價／¥4800 ■ⓒSEGA

SATURN的第一款橫向捲軸冒險遊戲再度新裝登場

還記得在大約半年前，當時與SATURN主機同時上市發售的「時空騎士」嗎？那個時候這款遊戲也曾經轟動一陣子，尤其開頭交待劇情的3D動畫，更是令許多玩家印象深刻。那時，次世代主機才剛推出，大家對SATURN的性能還不是非常了解；這款遊戲的推出在當時確實令不少人大開眼界，見識到了次世代主機豐富多樣的可塑性。這款遊戲可說是SATURN的第一款用3D貼圖技術製作出來的橫向捲軸冒險遊戲！這款遊戲推出之後，佳評如潮，不過許多人都抱怨遊戲的時間總長度不夠，關數也太少。如今，我但應廣大玩家要求，再度推出「時空騎士一下卷」，這一回，不僅關數增多了，各種機關的花樣也下了不少的工夫，整個遊戲的容量增加了不只一倍，加倍的樂趣，就等你親自來體會！



▲這回的遊戲關數很多，即使玩得很熟了也無法在卅分鐘之內全破。



▲主角唐吉訶德許多滑稽可愛的動作，在這回作品中依然可見。

玩具騎士的大冒險

本篇遊戲的主角，依然是有名的屠龍騎士「唐吉訶德3世」！在這次推出的新作遊戲中，他仍然和前作一樣，手持一柄象徵騎士的長刺劍，和敵人周旋到底；而所有的動作、裝備、招式也仍然和前作大致相同。但是，在這次新推出的這款遊戲中，由於關數、機關、難度皆增加了許多，要想再度救回心愛的人可沒那麼容易成功了！



◀用劍可以觸動舞台的各種機關、裝置。

重披戰袍再赴沙場

在前作當中，唐吉訶德爲了救出遭壞人擄走的「潔露西」而不得不踏上了冒險之旅。然而在這一回的遊戲中，和前作相同的悲劇再度發生了！這次不知又是那個邪惡的傢伙，把「潔露西」抓走；唐吉訶德爲了心愛的人，當然也只好再度出馬了！不過在前作中，由於有好友的沿途指點，而能順利的完成拯救任務，勇敢的唐吉訶德到底能否成功呢？



唐吉訶德Ⅲ世

◀本篇遊戲的主角，是個玩具騎士，爲了拯救遭擄走的心愛潔露西再度出馬！

潔露西

▶唐吉訶德暗戀的人，是在時鐘音樂盒裡的裝飾娃娃。

陳查

◀唐吉訶德的競爭對手，同樣是玩具騎士；愛慕虛榮。

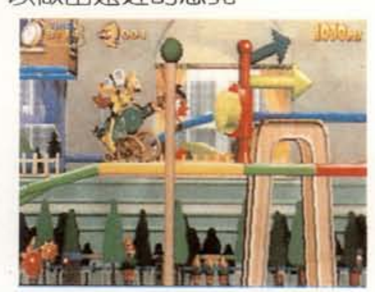
莎爾蒂亞

▶裝飾香水瓶的娃娃，一直暗戀唐吉訶德，在這次的新作中，她也有出場表現哦！

「下卷」的內容更加充實了！

新舞台上驚人的表現

在前作當中，利用３Ｄ貼圖技術所製作出來的立體感十足的舞台畫面，由於逼真又鮮豔的質感表現，也成爲了吸引玩家青睞的一大原因。在這次推出的新作中，自然不例外的還是用３Ｄ貼圖技術來設計舞台，而這次在舞台中所會出現的機關，設計得也比前作要好得多。背景利用多層立體捲軸的方式來做，使得在背景移動之時不會看起來那麼單調，一邊移動同時，背景的各層之間也會作不同程度的巧妙移動，以做出遠近的感覺。



▲這是一個分歧點，兩個箭頭代表兩條叉道，走那一條好呢？



▲由於背景用的是多層立體貼圖方式處理，所以當畫面在捲動時，可以表現出距離感和空間感。

華麗的開場3D動畫

在遊戲的系統方面，基本上的各種動作，遊戲主體的架構等等方面，都和前作沒有太大差異。但是，在這回新推出的遊戲中，整個遊戲舞台的裝置、佈景，長達４分鐘的開頭劇情交待３Ｄ動畫以及音樂、音效各方面，都作了很大的改進強化！每一關的機關、陷阱增加了不少，更增加了遊戲的趣味性和刺激感。

在開場的交待故事劇情的３Ｄ動畫中，唐吉訶德等人先奏起音樂，然後劇情介紹遊戲的故事始末，這其中可以選擇是要欣賞遊戲的ＭＴＶ或是看遊戲的故事等，共有２個選項，這部分精彩的程度，可不輸遊戲本篇哦！雖然時間有一點冗長，但這可是SEGA公司的精心傑作哦，不要錯過了。





◀在開場３Ｄ動畫中的這個樂隊可是貨眞價實的哦！爲了配這段演奏的音樂，開發單位特別去找來日本有名的樂團來參加配音演奏工作咧！



▲長約４分鐘的開場３Ｄ動畫，可千萬不要跳過了，要好好看個仔細哦！

首次公開第一區舞台全貌

在這次的新作中，把每個區域都分成３個舞台，在第一舞台和第二舞台裡，唐吉訶德須在有限的一定時間之內到達目的地，否則就輸了，而在第３關的舞台中，則是和魔王作一對一的單打獨鬥。打敗魔王才能繼續向下一區冒險。

第一舞台

這是本區的第一關，用劍插入了鑰匙孔之後，就會出現樓梯，利用這個樓梯就可以過橋了。在這個舞台中，只要一靠近機關或陷阱，這些裝備就會自動的啓動，可千萬要小心謹愼。另外在某些地方有隱藏寶物區，如果能夠找出這些隱藏區就可以得到很好的寶物！



▲努力的尋找隱藏的寶物區，可以得到好東西哦！

第二舞台

在這個舞台當中的愛駒巴羅巴羅終於出場了，一路奔馳到終點。這個舞台是自動旋轉軸，所以可以說是一刻也遲疑不得，一刻也停不得的。在一路上，還有路線分歧，並有危險的障礙物會掉下來，被Ｋ中可不是好玩的。所以這一關可以說是半點也粗心大意不得的！



◀在第二舞台中唐吉訶德和巴羅巴羅均以最快的速度移動。

▶哇！一不小心就會被這個大東西Ｋ到！眞是太可怕了！

第三舞台

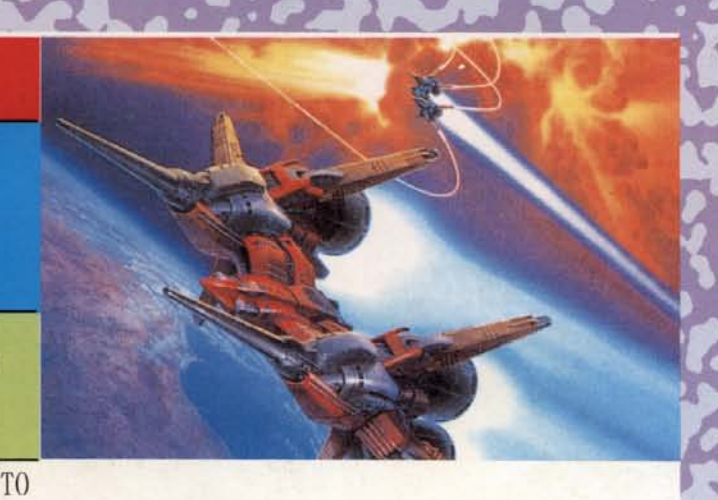
這個舞台是本區域的最後一關，也就是由魔王所把守的一關，是通往下一個區域必經的道路。本區鎮守的魔王是個由積木組合而成的似蝦非蝦的怪物。它會圍繞著在本關舞台上的柱子移動。它的攻擊方式是一邊圍繞在柱子上，一邊把柱子都破壞推倒來壓你。然後還會把身體圍繞在兩根柱子的末端上下迴旋晃動，看起來有點像在跳繩的感覺。這就是魔王的兩種攻擊方式。



▲這就是鎮守第一區的大魔王一龐克蝦！戴著一付太陽眼鏡，看起來稀奇古怪，動作非常的繁複眩目。當在對戰的時候，畫面會隨著雙方距離遠近而自動縮放。

レイヤーセクション

超級空戰



使用射擊及雷射做爲攻擊武器的這款縱向捲軸射擊遊戲，乃是由廣受好評的大型電玩移植而來的，並將在ＳＳ上盛大登場!!

■發行廠商／泰德　■發售日期／'95年夏　■定價／¥5800　■©TAITO

一場激烈的空戰即將火速引爆!!

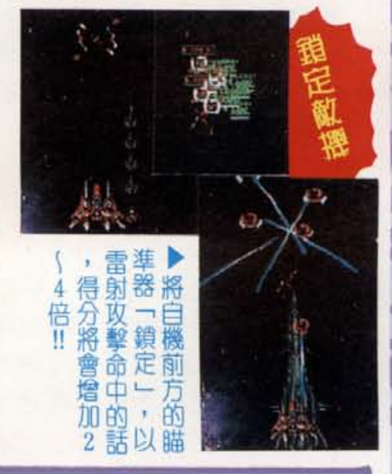
去年首度在遊樂場露面，並廣受玩家好評的大型電玩射擊遊戲「空戰」，終於即將在SATURN上引爆它的魅力了。雖然改名爲「超級空戰」，遊戲內容卻大致相同，這就是所謂完全移植哦！「空戰」採用了與一般大型射擊電玩版相同的〝縱向捲軸射擊畫面〞，目前仍在開發中的SATURN版，首先便將這個縱畫面模式忠實地移植了。現階段移植作業已完成了約80%，等到移植作業完全結束之後，接下來還將增加一個〝橫向捲軸畫面模式〞，這可是SATURN版才有的新模式哦！有了此項新增模式，在進行遊戲時，對於遊戲畫面環境的選擇，玩家將有更大的彈性空間了。讓我們一起來靜待這場空戰暴風吧!!



▶不論是遊戲內容或展示畫面，全部完整移植至SATURN上。這實在太令人感動了!!

使用２種類強化攻擊武器來摧毀敵機

最近流行的縱向捲軸射擊遊戲多半偏向採用〝超強力射擊武器〞及〝爆弾〞等等，來做爲武器類型！但，在此款遊戲中則保留了昔日盛行射擊遊戲的風貌，攻擊武器可分爲２種類型：一種是空對空武器，另一種則是空對地武器！在空對地進行攻擊時，只要瞄準器將敵人鎖定後，再發射雷射攻擊，即可百分之百命中。在摧毀所有戰鬥機，並進入岩石區域之後，將會有一艘橫飾花紋的壯麗戰艦登場，這可是一個相當值得欣賞的畫面哦！它就是舞台頭目，由於它很少移動，且基於攻擊十分激烈的關係，因此你也別做無謂的移動，唯有保持冷靜才能將它徹底擊落唷！



▶將自機前方的瞄準器「鎖定」，以雷射攻擊命中的話，得分將會增加２～４倍!!

以壓倒性的遊戲品質移植至SATURN!!

「超級空戰」這款射擊遊戲，可說是將這台享有極高評價並被譽爲「史上最強的２Ｄ次世代遊戲主機」—SATURN的卓越性能發揮得淋漓盡至!!不論是〝鎖定雷射〞或畫面背景的特殊效果等等，完全以超華麗的處理手法來展現在各位玩家眼前。而也唯有藉著享譽盛名的這台次世代主機－SEGA SATURN，才能夠將此款遊戲的魅力完美再現！不論是遊戲畫面或音效，都可說是同類作品的上上之作。爆炸聲不絕於耳地在四面繚繞，以及遭遇不同敵機的畫面，頗令人有欲罷不能之勢！熱愛激烈空戰的玩家，你怎能錯過這款射擊遊戲的經典之作呢！以雷射來將敵人痛宰一番吧!!

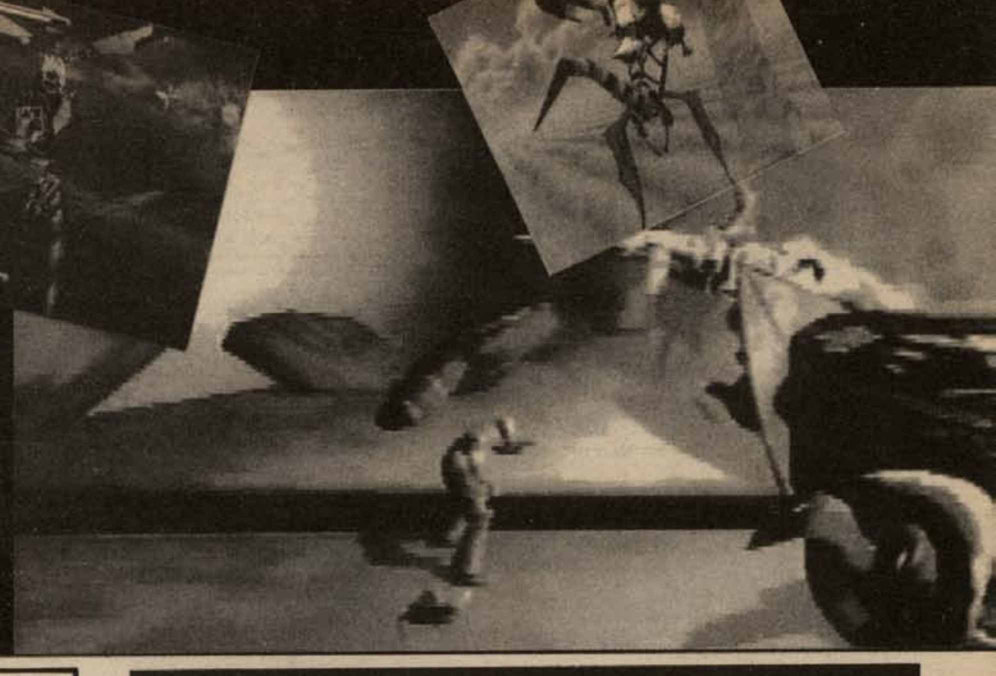


◀最初是單調的陸地，隨著遊戲的進展，地形將愈來愈複雜!!

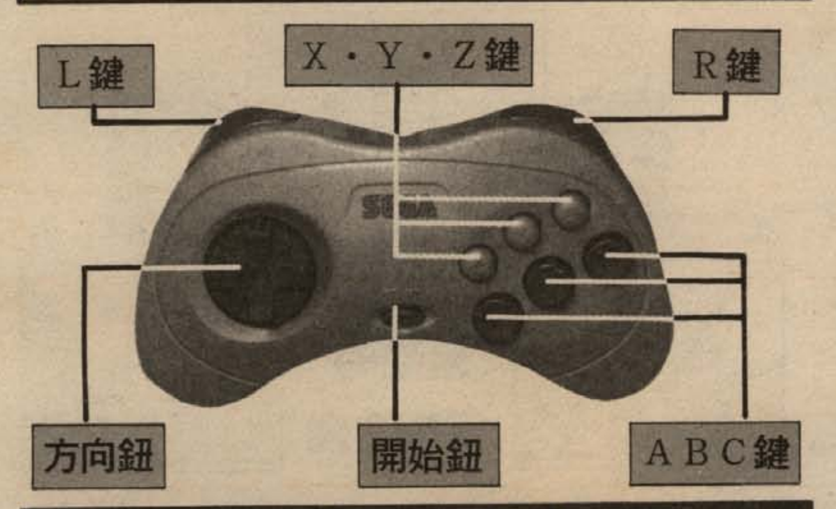


▶與此舞台頭目對決時，須先摧毀其兩腕部份，待中心部浮上後，再一舉徹底消滅它吧！

飛龍戰士完璧攻略（上）



操作方法



開始鈕＆方向鈕

開始鈕的功能，只要玩過任何一種遊樂器的玩家都知道不是開始就是暫停，而方向鈕呢，就是龍的方向與準星的控制鈕。除了方向鈕的上下左右之外，也可以斜著移動，因此共有8個方向。另外，騎士向左右或是後方轉頭時，也可以藉著方向鈕自由地控制。此外方向鈕的操作模式有2種，最初的設定是如圖所示逆向模式，但是不習慣的人也可以在功能選擇畫面中選擇一般的操作模式來玩，最後要說明一項技巧，就是緊急回避；在前進的方向突然出現障礙時（敵人、子彈…等），馬上向任一方向按2次方向鍵，龍會使出非常巧妙的翻轉特技，這對於閃躲是非常有助益的技巧，一定要多多練習，熟練它。

搖控器操作法

下降

往左　往右

上升



A・B・C鍵

A・B、C 3個鍵都是射擊鍵，但是不表示只要使用這其中任何一個便算是掌握了射擊的「技巧」，因爲在遊戲中除了一般的射擊之外，還有連射或是發出追蹤雷射的技巧，連射必須使用2個鍵交互按才可以。一般而言，只按任何一鈕，也可以一次發出數顆子彈，但是威力則不如連射來得大。而追蹤雷射則是射擊鍵一押一放之後，電腦便會對敵人自動鎖定，只要敵人一旦離開被鎖定的位置，你所騎乘的飛龍便會自動射出追蹤雷射，它的命中率就如同響尾蛇飛彈一般準確，而它的威力，由「雷射」二字大概可以了解，至於它的射程，可以說無遠弗屆，目標逃出視線之外仍然可以將之擊落，最高可一次射出8發！

普通雷射



▲在普通射擊的時候也可以連射，但是威力不大。

追蹤雷射



▲追蹤雷射彈最多可以射出八發，但有時也會追蹤失敗。

L・R鍵＆X・Y・Z鍵

按著L或R鍵，玩者的視野便會向左或向右回轉，一直押著，就連後方也看得到。（此時飛龍的行進方向並不會受到影響，所以可以放心。）玩家向前、後、左、右轉動視線都可以，而且操作的方法變化不多，只要習慣就好。至於X・Y・Z 3個鍵的功能呢，就是供玩家自由切換喜歡或是習慣的視點進行遊戲。X是標準視點，飛龍的翼與螢幕約一般寬度；Y是近距離視點，可以清楚見到騎士的背與巨大的龍翼；Z是遠距離視點，此時的龍看起來就小多了。要請各位注意的是，在X、Y視點時，往左或是往右轉動視線的話，會被飛龍的翅膀干擾，遮去大半的視野，對於敵人的子彈或是其他的攻擊不容易發現，所以玩家們請多斟酌。

難易度&擊墜率

在難易度方面，這個遊戲有簡易、一般、及困難 3 個等級可供玩家選擇。選擇的等級愈困難，飛龍的體力就愈少，而且過關後，飛龍的體力回復值也愈少。操作的方法是在標題畫面出現後，以方向鈕左右兩方來決定喜歡的難易度即可。選簡易的等級玩這個遊戲的話，因爲鎖定的範圍較大，所以比較容易幹掉敵人，這個等級的關卡數是 4 關，很容易便可全部通過，但是沒有結局畫面。若想要在最後一關通過後看見結局畫面，就得選擇一般或是困難等級來闖關才行。在這兩個等級裡，最後一關的情況與簡易的不同，愈是困難度高的，其最後關的戰況也愈是激烈。接下來，與各位介紹擊墜率的問題。只要玩過的人都知道，射擊遊戲要是不能接關，那還有什麼樂趣可言？每次死光光之後就非從頭開始不可，煩都煩死了！所以這款遊戲提供了每一位玩家一項很大的福利，就是在每一關結束後，電腦會對應玩者在此關的擊墜率而贈送接關的次數。擊墜率在80%以上的話贈送 1 次；90%以上 2 次；100%的話就是滿分，將可得到 5 次，很爽吧！提醒各位，在高難度的等級裡，遊戲之初是沒有接關次數，一定要靠自己賺，萬一擊墜率不夠高而無法增加接關次數的話，後面就吃力了。反之，選擇簡單的遊戲的話，即使打滿分也不會增加次數，因爲它可以無限次接關。另外，擊墜率也和排行有關，在破關之後或是掛掉之後，電腦會依玩者的擊墜率給予評價，從最低的弱雞到最高位的大師級都有，請大家用力玩，拚命玩，直到你的名字在上面佔有一席之地爲止，加油吧！



▲片頭標題的選擇畫面。可以用方向鈕的左右來選擇難易度。如果想看結局畫面要選難一點的。



▲表示擊墜率的畫面，同時也有表示擊落敵機的數量。可以參考這個數據來攻擊敵人。



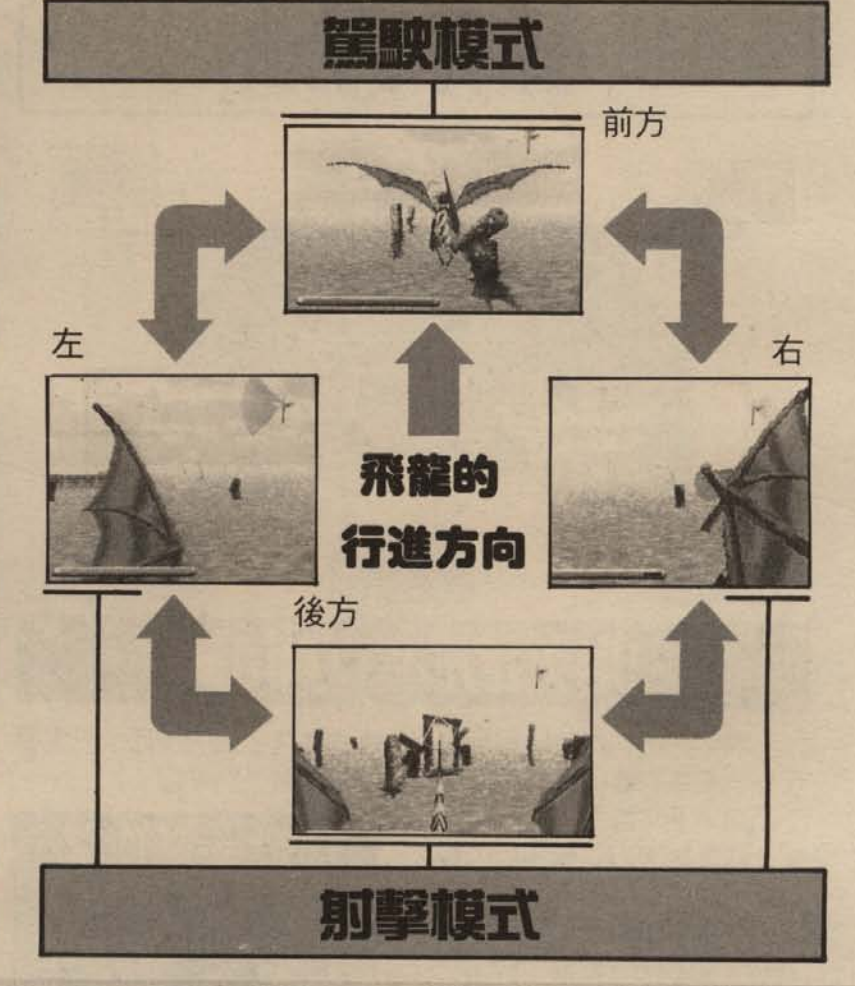
▲玩過簡易等級之後，試著挑戰難一點的等級吧！因爲在較難等級中，會依據擊墜率的高低，贈送玩家接關次數。



◀▶在不同的戰況中，選擇不同的行進模式來戰鬥，對自己較有利。

駕駛模式與射擊模式

玩者的視線向著飛龍行進的方向，這狀態就叫做駕駛模式，這時只要一按下 L 或是 R 鍵，視點馬上會向左或向右轉90度，更可以轉到後方，玩者的視線在向左、向右或向後時的狀態我們叫做射擊狀態，飛龍在此時可以發動攻擊，而且行進的方向不會攻變。在駕駛模式裡，我們可以操縱的方向有 8 個，而且也可以使出緊急回避的技巧，這是遊戲進行的主要模式。再來談到射擊模式，在射擊模式之下，玩者無法操縱飛龍的行進方向，緊急回避的技巧也無法使用，那是因爲在射擊狀態時，射擊的動作成爲主要模式，而駕駛則成爲次要模式的緣故。不過，在射擊模式下仍可用左右方向鈕大致察看左右兩側的情況，不無小補啦！





基本戰鬥技巧

初學者在玩這款遊戲時大多會押著發射鈕不放，即使周圍根本沒有敵人也是一樣。但是這將會導致苦戰，因爲無法改用威力更強大的攻擊，所以一旦出現比較耐打的敵人時，就容易被逼入險境。在沒有敵人時，應該保持發射鈕一押一放的狀態，這樣不論什麼敵人出現都可以輕易地鎖定，而且飛龍會發出追蹤雷射將之擊墜。不但輕鬆省事，而且擊墜率也可以大幅上昇，不錯吧！此外，若是有敵人想要從你的視界逃離，千萬別心軟，按下L或R鍵，迅速向它攻擊，仍然有機會將它擊墜。不過，若是在敵人逃離的同時恰巧有另一名敵人朝著自己襲來，千萬別去追，把衝過來的傢伙先宰了才是首要之務。



▲周圍沒有敵人的時候，不需要一直按著發射鈕，不但很累，而且沒什麼攻擊效果。



▲在敵人出現的時候，才趕快押發射鈕攻擊，並用雷射追蹤飛彈攻擊遠一點的敵人。

其他技巧須知

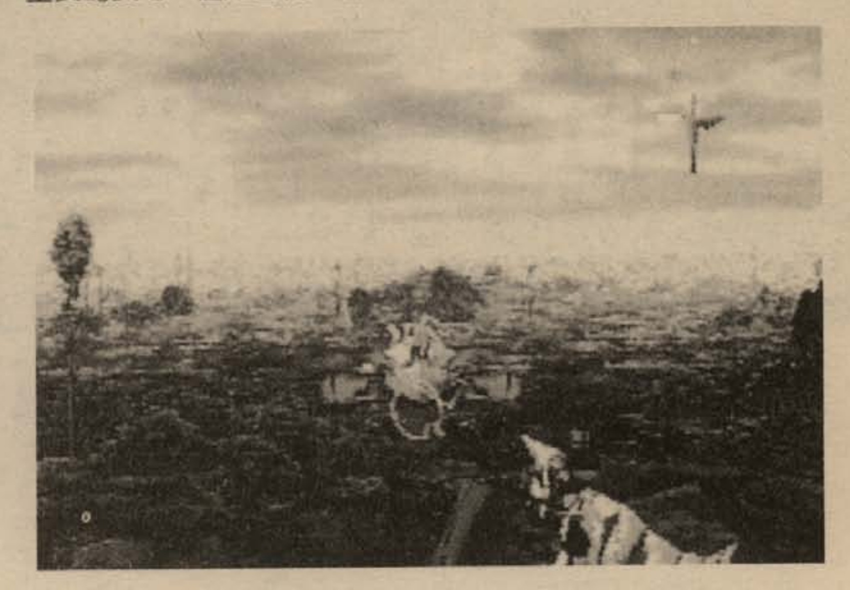
首先要說明的是，只要多玩幾次，那麼在遊戲中，何時何地會出現幾隻敵人都會記得住，所以過關其實並不難，先發制人就對了。其次，要多練習將敵人所發射的子彈擊落的技巧，因爲在遊戲後半會出現非常激烈的戰況，沒有這項技術防身是不行的。再來就是各關的老大，一般而言一定是很硬，有時一堆雜碎之中也會藏著一、二隻硬傢伙在裡頭，這時該如何是好呢？只用威力強的雷射，在鎖定時花了太多的時間，容易被反擊；若是只用一般的連射則威力太小，在這裡建議各位玩家，先以追蹤雷射鎖定敵人，待雷射命中的同時，下一次鎖定完成之前，就以一般連射來招呼它吧！如此的連續反覆操作，自然會給予敵人最大的傷害。



完美射擊技巧！

連射加強法與其缺點

持續押著一顆射擊鈕會造成某一程度的連射，但是交互迅速敲擊，子彈的射出速度會更快，連射力更加上升，這技巧就叫做「ＡＢ連射」，是很重要的技巧，但是它有一個缺點。就是在進行ＡＢ連射時，鎖定很難確實做到，或是鎖定後命中率降低，其實回復原狀的方法也很簡單，只要放掉按鈕，改按一顆鍵就可自動回復了。













舞台1
沈沒都市

～故事背景～

騎著飛龍的騎士凱魯，爲了熟悉剛拿到手的舊世紀手槍，因此他駕著飛龍來到了上古時代的攻擊性生物群集的湖邊，準備闖關。這裡在古代是一座城市，曾經有過繁華的大型街道，但是由於非常劇烈的大地震，使得這一座城市在一夜之間下陷沈沒，成爲被水所淹沒的廢墟。在這巨大的湖中，有許許多多的水棲攻擊性生物聚集在這裡。而凱魯正是爲了他們才到這兒來的，不是嗎？



確認了這兒就是目的地的湖之後，騎士凱魯勇敢地下降，朝湖中心急馳而去了！

關於第一關…

第一關的存在就是爲了練習而設計的，所以其困難度相當低，在這關若是無法達成擊墜率100%的目標，飛龍是會哭泣的喲！所以在玩遊戲的同時也要隨時注意敵人是在何時何地出現，數量有多少，並且牢記在心，如此便可輕鬆過關，達成滿分的擊墜率。此外，在漸漸習慣這遊戲後，一定要常使用L、R鍵來多方察看各種角度，普通在玩的時候，看到的視野大概就足夠進行遊戲了，四處看一看可增加一點樂趣。不過在這兒如果向四周看的話，你會很驚訝竟然有這麼多的攻擊圓盤聚集在這個地方。

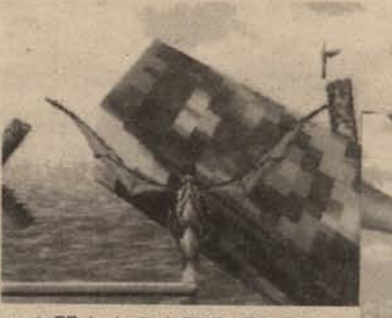
EPISODE 1
COMPLETED

PERFECT!



不傳之書!!第一關攻略法

在這一關，除了老大之戰外，大概不會有使玩者掛掉的地方吧！而且在第一關不論風景或是敵人的移動都相當的輕鬆，可以盡情享受。熟練龍的操作與槍的使用是這一關的目的，因此在第一關裡不但攻擊性生物比較少，就連阻礙飛行的障礙物也特別脆弱，撞上去所受的傷害也不太，對於練習而言，可說是絕佳的練習關。如果可能達成擊墜率100%的話，大概所有敵人出現的位置都可以記得，那麼應該可以輕易使出追蹤雷射的技巧。積極地使用去闖關吧！另外還有一項技術，就是逃脫的敵人如何處理？如果馬上向後倒轉的話，一般而言是一定來得及再將之鎖定擊墜。這技術在往後各個關卡也一定派得上用場。

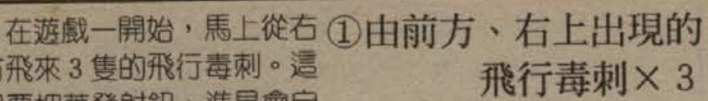


▲在關卡中會出現很多障礙物，如果能把它全部打掉，會很有成就感哦。

▼在這一關還是可以用追蹤雷射彈，追蹤逃跑的敵人，非常方便哦。



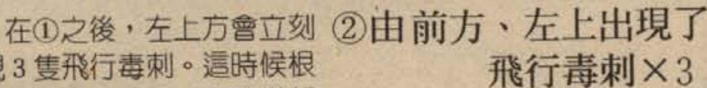




①由前方、右上出現的飛行毒刺× 3

在遊戲一開始，馬上從右上方飛來 3 隻的飛行毒刺。這時只要押著發射鈕，準星會自動向右上方移動並且鎖定，別錯過機會，這時只需當機立斷地押下發射鈕（放開再押），你會立刻聽到輕快的子彈發射聲，以及被擊中墜落的聲音。





②由前方、左上出現了飛行毒刺×3

在①之後，左上方會立刻出現 3 隻飛行毒刺。這時候根據它們飛行的路徑，在稍微相反的方向鎖定的話，這些飛行毒刺會束向飛到你的面前，並且稍作滯留，只要好好把握這一小段時間，給予痛擊就行了。



③由前方、左右出現了電氣蜜蜂× 2

從前方的柱子的陰影裡出現，左右各有一隻。攻擊技巧是先鎖定其中一隻，接著把遙桿水平移動，一定可以輕易鎖定另一隻，然後輕鬆按下發射鈕，就把它們料理完畢。很簡單吧！



④由前方、左右出現了電氣蜜蜂× 2

正前方的柱子陰影下出現了 2 隻電氣蜜蜂，攻擊方法與③相同，愈早展開攻擊愈好，因爲它們的飛行軌道是向著龍的前進方向聚集，若是沒把它們打下來的話，它們會和⑤的敵人匯合一起向我們攻過來。



⑤由左右分別襲來的電氣蜜蜂× 2

越過橋，左右兩側立刻各出現 1 隻電氣蜜蜂，它們會在玩者面前來回盤旋，然後分別向自己衝過來，攻擊的技巧是在它們還在前面逗留時，就採取先發制人的攻勢把它們搞定，免得不小心被它們撞上，失血不打緊，對擊墜率是有影響的。



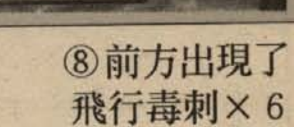
⑥由左前方出現的花冠龍× 3

在前方左側的山壁陰影下，隱藏了 3 隻花冠龍，對付它們不可以太被動，從看見了山壁開始，就得不斷地將發射鈕一押一放，隨時做好鎖定的準備，只要它們一從陰影中出現，馬上毫不留情地一陣槍林彈雨，將它們送到西方去吧！

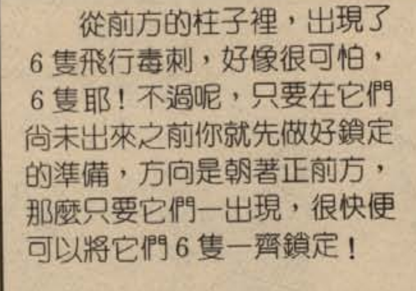


⑦右側出現了花冠龍× 3

在⑥之後，玩者右側會出現 3 隻花冠龍，這些傢伙會在原地打轉一會兒，然後吐出子彈攻擊你，最後才會飛近你的身邊，這一點要特別注意，它們的行動與前述的不同。如果把⑥解決後立刻按下 R 鍵，則可以輕易鎖定擊墜。



⑧前方出現了飛行毒刺× 6



從前方的柱子裡，出現了 6 隻飛行毒刺，好像很可怕，6 隻耶！不過呢，只要在它們尚未出來之前你就先做好鎖定的準備，方向是朝著正前方，那麼只要它們一出現，很快便可以將它們 6 隻一齊鎖定！



⑨前方出現了幼龍× 1

在前方柱子的方向，突然有一隻幼龍跳出水面，又迅速地回到水中。這種傢伙皮很厚，一般的射擊很難傷及要害，因此要運用前頭曾經說過的雙重攻擊，也就是一般射擊與追蹤雷射交互射擊，才能給予一次雙重攻擊就足以致命了。

⑩右、前方出現了攻擊圓盤× 5

右側 1 隻，而前方有 4 隻的攻擊圓盤，這些怪物所吐出噁心動物在遭到普通子彈射擊時會分裂，一旦數目增加，對玩者而言是麻煩的事，而且這裡的地形很複雜，突出的柱子又多，無法察知敵人躲在哪裡，務必眼觀四面，耳聽八方。



⑪前面出現了電氣蜜蜂×4

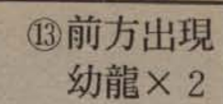
前方一排排的柱子間，飛來了 4 隻電氣蜜蜂，這時候仍然是使用最基本的射擊技巧，就是瞄準→鎖定→射擊，然後通過這裡。這些蜜蜂很黏人，若是不把它們打死，就會一直朝著龍行進的方向追過來，而且往龍身上直衝！



⑫前方出現了飛行毒刺× 6

在前進的方向出現了 6 隻飛行毒刺。在這裡也是用老方法就可以通過。在正前方以準星鎖定，然後以追蹤雷射將它們擊斃，就算你的準頭不夠，眼睛脫窗，還剩幾隻沒打中的話也無妨，因爲你仍有足夠的時間再一次鎖定、射擊。





⑬前方出現 幼龍×2

前面的水中出現了2隻幼龍，而且一直在玩者的身邊繞來繞去。因爲這兩個小傢伙出現的時間會持續很久，所以有充裕的時間可以發射追蹤雷射去解決它們。幼龍的弱點在頭部，所以打準些會省不少力氣。



⑭前方的牆壁上有 攻擊圓盤×3

在正前方的斷壁殘垣上依附著3隻攻擊圓盤，爲了防止它們吐出奇怪的東西，所以儘管看不太清楚它們的確切位置，但也是可以鎖定它們，接著發出追蹤雷射。這一次，十之八九可以將它們消滅掉。



⑮左前方的牆壁有 攻擊圓盤×3

在⑭之後接著遭遇到的就是左側的牆上有3隻攻擊圓盤，射擊的方式也是如同上述，在攻擊圓盤藏身處也是如同上述，在攻擊圓盤的藏身處先予以鎖定，等到一進入射程距離，那時一定可以一舉消滅它們。



⑯前方的牆壁有 攻擊圓盤×3

又一次，前面的牆上隱藏著3隻攻擊圓盤。方法仍是一樣，把它們出現的場所熟記，在它們尚未採取攻勢之前，先下手，一定可以輕鬆獲勝。在這裡若是尚有漏網之魚，那麼它們一定會躲到對面牆壁的陰影中。



⑰前面出現 食蟲花、歐斯蟲×5

當你看見食蟲花過來了，請立刻移動準星將它鎖定，並且待命準備發射。食蟲花會一次吐出5隻歐斯蟲，所以只要先做準備，即使那5隻蟲看不見，也可以打下一些，殘存的數量不多，對各位而言，想必沒有什麼問題才是。



⑱前方及右邊出現了 電氣蜜蜂×1

正要通過⑰的部份時，突然右邊的牆角下飛出1隻電氣蜜蜂來。提示各位玩家，若沒有馬上把它打下來，那麼不久它就會被食蟲花給吃掉。其實初學者不必注意這樣多的事情，只要好好練習技術，快快熟記每個戰鬥場面就沒問題了。



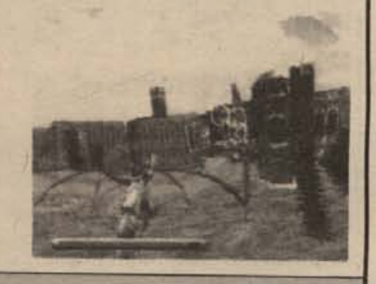
⑲前方出現了 食蟲花、歐斯蟲×5

一直不斷地過關斬將，不知道到底還有多久才能通過這一關。正在這麼想的時候，突然正前方出現了1隻食蟲花，實在是太煩人了，當下就把準星移至它的正上方不遠處，並且先鎖定待命，等到它把嘴張開，吐出歐斯蟲的同時，發射追蹤雷射將它們一網打盡吧！



⑳前方出現了 食蟲花、歐斯蟲×5

繼續向前進，看到不遠處有一座廢墟，心想大概就快接近終點了吧！不料出現1隻食蟲花，而且它利用廢墟的灰暗顏色爲保護色，悄悄逼近，消滅它的方法與前面所說的相同，需要注意的是它所吐出的歐斯蟲是否有確實地全部打倒，否則不小心被撞上是會受傷的。



㉑前方出現 飛行毒刺×3

進入廢墟之後，馬上有3隻飛行毒刺靠了過來。若是看見它們之後才做反擊的動作，可能來不及。因此在進入廢墟之前，先大致上鎖定一個方向，並且押著射擊鈕，先在前方造成一片火網，那麼只要它們一出現，應該是很容易就可以料理掉了。



㉒前方出現了 飛行毒刺×3

再往前行，牆壁的角落裡出現了3隻飛行毒刺，你可以看見它們確實的位置再射擊，也可以先把準星移至牆壁上方，並且在那裡造成一片火網，如此一來第一隻出現的飛行毒刺一定會命中，其餘的2隻只須要把準星左右移動，自會命中的。



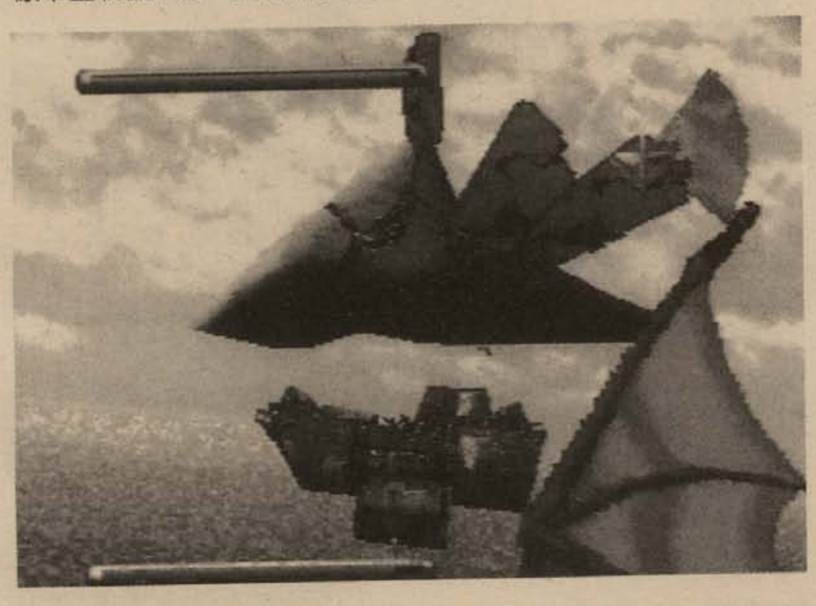
㉓大型戰艦 發出炮擊

終於進入到廢墟的最深處了，突然傳來一陣咚咚的炮擊聲，這不是其他任何一種敵人的攻擊，也不會對玩家造成任何傷害，所以不需要閃躲。只需要繼續勇敢向前走，那麼不久之後，你就能夠見到第一關的老大，一艘大型戰艦。努力奮戰吧！



第一關BOSS 帝國大型戰艦

在這款遊戲的片頭示範中出現的空中戰艦就是它。它是帝國軍的標準戰艦，未來出場的次數會很多。這艘戰艦使用從遺跡發掘到的大型引擎，包含非戰鬥人員共搭載了50人。此外，還有攻城戰用大型炮台 2門，對地爆雷 1 座，對戰艦魚雷 3 座，並且在飛機庫裡有標準型戰機 2 架。這艘戰艦更有 6 架護衛機隨時在旁守衛。戰艦在遺跡附近探索的目的是爲了捕捉飛龍，因此並非爲了射殺，在遭遇到它時，它並不會很激烈地攻擊，所以要把握機會。附帶一提，戰艦的引擎部份堅固異常，很耐得住攻擊，因此打算擊敗它，就只好努力破壞它的艦身，打得它抬不起頭來。



攻擊技巧一

一旦進入最終戰鬥畫面，接著就是等待戰艦的登場。在這之間，我們可以同時對大型戰艦做好鎖定的工作，只要開始戰鬥就可以立刻發射追蹤雷射朝它攻擊，但是前面已經說過，它實在是堅固異常，因此不妨略作修正，鎖定艦身附近的 6 架護衛機即可。這樣子看起來比較有效率。先發制人本來就是這款遊戲的精髓，所以在戰鬥之初，就應該先下馬威，把這 6 隻蒼蠅痛宰一頓，若是沒有全部消滅，那麻煩就大了，因爲護衛機所射出的子彈是無法消掉的，很麻煩。但是如果閃躲得宜，不久之後他們會丟下戰艦，逃命去了，感覺很好玩，但是被他們溜了，擊墜率會下降，也是不好。



▲敵方巨大母艦出現了，馬上準備迎擊。



▼除了母艦之外，還有許多小嘍囉。

攻擊技巧二

護衛機消失後，接下來就是壓軸好戲了。到底大型戰艦的弱點在哪兒呢？答案是炮台，因爲它的艦身非常堅固，因此只要把它的艦首及艦尾主要砲台破壞掉，那麼它就幾乎無任何防衛，任人宰割。戰鬥中途，戰艦的飛機庫會出現 2 架戰機，千萬別讓它們逃了，否則會使擊墜率下降。到了戰鬥即將結束，眼看著戰艦無力抵抗，就快沈沒的時候，它會突然做出類似迴光返照的舉動，也就是發射 3 枚魚雷攻擊你。這怎麼辦呢？別緊強，等看見魚雷的蹤影再用一般射擊就足以破壞它們了，之後的戰艦可以說是一無所有，只有殘存艦身留在原地，成爲你練靶的對象了。



◀由於敵人非常厲害，最好利用追蹤雷射攻擊。

▶敵人母艦經常四處移動，讓人有頭昏腦脹之感。



▲有時母艦也會來個馬後炮，要特別小心。



▲在水面上好像有什麼東西要出來似的。

舞台2

沙漠

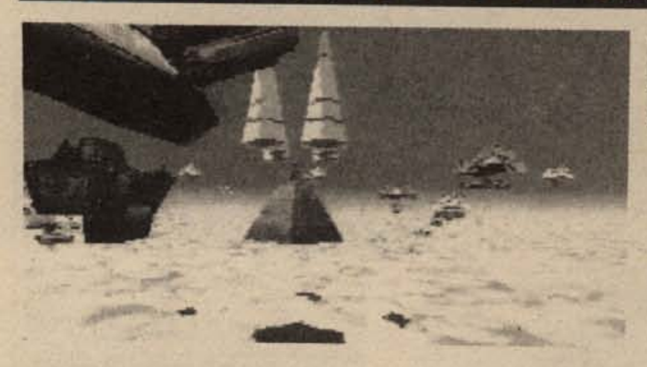


～故事背景～

將帝國軍的空中戰艦擊沈的凱魯及飛龍，贏得漂亮的勝利戰果。但是，帝國軍有從遺跡發掘出來的通信機，可以與很遠地方的通話，恐怕先前被凱魯消滅的部隊早就把這件事完完全全地報告給本隊了。為了避開帝國軍的追殺，凱魯認為不將計就計不行，因此決定潛逃，離開這只有大型攻擊性生物居住的沙漠地帶。沙漠地帶是連獵人也從來不敢進入的地帶，凱魯對這地方到底存在著什麼樣的生物一點也想像不到。也沒有閒暇去想這個問題，因為不論如何，被大型攻擊性生物襲擊和被帝國軍的大艦隊追殺，用膝蓋想也知道可能前者的生存機率高一些，後者可是會挾怨復仇的。



關於沉寂帝國軍的動向



◀在雲海中航行的帝國軍的戰艦群，正準備對飛龍再度展開攻擊。

通信兵：偵察艦報告。
目標發現，正朝著第12發掘所移動中。

指揮官：全艦進入戰鬥狀態。
並連絡地上部隊。將國境附近的防護網全部張開。

通信兵：是！

指揮官：一定要抓到，不惜任何代價都要抓回來。
否則……。

由第一關失敗的帝國軍其通話內容可知，帝國軍已經知道龍復活了。由古書上的研究記載指出，「塔」的機能若要回復，與龍有著密切的關係，所以帝國軍為了捕捉飛龍，下令張網。前面所說的事，與未來的第3關、第5關也有著特殊的相關性。

不傳之書!!第二關攻略法

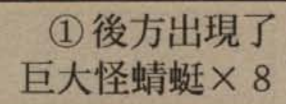
第2關，是為了使玩家習慣鎖定而設計的一關。在這兒若是無法善用鎖定的技巧，恐怕很難通過這一關。此外，每隻蟲出現的時間是一定的，若無法熟練鎖定→射擊的技巧，那麼要在時間內把它們擊倒是幾乎不可能的。這一關的攻略重點在洞窟的內部，其他需要特別注意的就是砂蟲地帶，光攻擊卻不靠近的誘敵戰術是它們的特色，別被分心了。在這關最困難的就是擊墜率100%的達成，是全部關卡中最難的。因為砂蟲的出沒地點不是很固定，而且出現的時間不很長，有時候還會一次出現20、30隻的軍團，真要把它們全數都消滅，實在是非要高度技巧不可。多練習如何與砂蟲周旋吧！



▲強硬敵人，利用連射反覆將它擊倒吧！

▼沙蟲出現之後，要馬上把它擊倒，才能達到100%擊墜率。

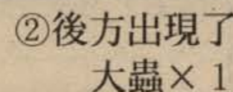




①後方出現了巨大怪蜻蜓×8



由第2關起，開始有向後射擊的狀況。首先就是8隻陰險狡滑奇怪生物從後方逼近，在它們尚未進入射程之內，緊接著②的大蟲馬上也跟著出現了，但是別太在意那些大蟲，因爲它們會往左側行進，所以還是先料理眼前的敵人吧。



②後方出現了大蟲×1



巨大的爬蟲矗立在沙漠之中，看起來亂可怕的，好像打不倒。對付它可以使用一般射擊加上追蹤雷射的雙重攻擊，另外，對於A B連射較有心得的人也可以只用A B連射來打它，仔細觀察它背上的殼剝落和觸角掉落的情況就可了解。

③後頭追來了小蟲×3



②的大蟲一倒，馬上就從後方追了上來，令人以爲這些小傢伙彷彿是來報仇的樣子。它們會以飛快的速度分成3路殺到面前，這時候才想攻擊已經太遲了，應該在它們尚未分成3路之前就先鎖定，如此一來就可以很輕鬆消滅掉。

④右方有花冠龍×8



在③的小蟲出現後，把視線向右轉，會發現已經有2群花冠龍（5隻＋3隻）出現在右側。若是及早鎖定它們，相信發射追蹤雷射可以很輕易全部解決。再提示一下好了，在①出現時，若往四周察看一下，其實它們已在那位置上了。

⑤右側又有花冠龍出現×4



在發現④的花冠龍之前，其實會先看到這4隻，不過因爲它們尚在蠻遠的距離外飛翔，所以不必太在意。擊倒它們的方式也是一樣，在距離尚遠時就先鎖定它們，並且以射程最遠的追蹤雷射去攻擊，大致上不會有問題。

⑥右側出現被寄生蟲附著的花冠龍×4



右側的山上，被寄生蟲附著的花冠龍出現了。打這些東西一定要快、狠、準，最好看過本攻略之後牢記這地點，在它們未出現之前就做好射擊的準備。若是失誤射偏或是下手太慢，它們身上的寄生蟲會向玩者所騎乘的飛龍衝過來。

⑦寄生蟲的衝撞



對付⑥的花冠龍不論任何方法，只要能射死就行了，但是在它們被解決了之後，一定要立刻以連射射擊那些從花冠龍身上跳到身邊來的寄生蟲，這些寄生蟲沒有子彈也沒有利爪，但是它們會以自己的身體朝著你和龍撞過來。

⑧前方出現發出怪聲的人造蜂×9



9隻耶！好嚇人喔！但是別怕，它們3隻一組依序攻來，相信不是很難。人造蜂的飛行軌道呈8字形，所以用一般的射擊方法不容易全部打下來，還是用比較保險的目標鎖定→射擊比較好。

⑨遇上逃走的花冠龍



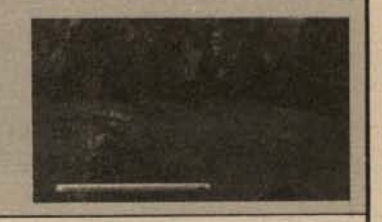
在⑥的時候若有花冠龍沒被射中，它們會往洞窟的方向直飛，而且在玩者左前方盤旋，這時候請各位要識時務，射擊技術太差的話千萬別逞強攻擊，否則沒打中反而會遭受⑧的人造蜂的攻擊。

⑩前方有砂蟲×3



一進入洞窟，前方馬上就出現了3隻砂蟲，鎖定它們之後再發射追蹤雷射的話，就沒問題了，但是砂蟲是很可怕的敵人，尤其數量一旦增加、動作又不一致的話，眞是會把人累死。

周圍共出現了28隻砂蟲



左側的砂蟲會有秩序的出現，但是飛到面前的有8隻，在這裡用A B連射比用固定攻擊，來得有效率。所以基本功夫一定要下，否則碰到這種以多欺少的情況很容易不知所措。建議各位先把飛著的傢伙打下去。

⑫前方有砂蟲×30



眞是愈來愈過份了，竟然出現了30隻。好不容易打完一群，現在又來一群。這一群之中，會飛的只有2隻，所以容易解決，其他就看你如何攻擊。建議方法：鎖定一些目標，以追蹤雷射攻擊，可一次消滅許多隻，收事半功倍的效果。

⑬左右都有人造蜂×8

左右合計共有8隻人造蜂出現，每一隻的飛行軌道都是一個很大的圓，所以打它們的時機，就是在大圓的兩端最好，這時候不須進行鎖定，也不需要追蹤雷射，只要使用一般的射擊就行了，瞄準同一點猛射。



⑭前方出現巨大怪蜻蜓×3

在下一條通路的入口處附近，飛出了3隻而且以極度的殺意衝過來，這時最好的方法是以低空飛行，並且將準星左右移動，只要它們一出現，馬上鎖定，自然可以悉數擊落。必須注意的是，若沒有全部打下來，待會仍會遇見。



⑮由前方出現砂蟲×12

這群砂蟲會依右、左、右、左的順序登上牆壁，而且飛撲過來。請各位先記牢它們出現的位置，照著⑭的方法射擊，將準星左右晃動，只要有目標出現，把它鎖定，並且賞給他最大的賀禮一追蹤雷射，保證它們快樂似神仙。



⑯前方有砂蟲×5

5隻砂蟲，給人的感覺不會非常可怕。在離開洞窟，會看到鳥群在遠方飛過，就在鳥群的正下方，砂蟲正朝著我們衝過來。沈穩地分別鎖定並射擊，不會有問題的。萬一不小心漏掉了，只要向右轉個方向，仍然有時間可以再做攻擊。



⑰前方來了1隻大蟲

在⑯的砂蟲尚未解決之前，大蟲就出現了，可以運用一般射擊加上追蹤雷射的雙重攻擊，自然可以把它打倒，建議大家動作快一點早一些把這隻大蟲幹掉，可以避免遭遇到⑱、⑲的敵人，而直接應戰⑳的小蟲，不但省時，也省力。

⑱前方來了小蟲×1

⑰的大蟲在第二次衝鋒的時候，會有1隻小蟲跟著飛出來攻擊玩者，此後大蟲只要沒死，都會有小蟲跑出來助陣，眞的很麻煩，但是只要大蟲被玩者解決了，不論原來有多少小蟲，在那一瞬間會全部消失，不知道上哪兒去了。



⑲對小蟲攻擊失誤的時候…

如果⑱的小蟲出現時，將它們全部消滅的話，那還好。若沒有的話，它們會在遠處重新集結，然後再一鼓作氣攻回來。這時的景象，看了眞令人掉眼淚，好後悔…，後悔當初⑰的時候不夠努力攻擊，留下一大堆後遺症、早一點把它解決的話，就輕鬆多了。



⑳出現 小蟲×3

⑰的時候，若是很快速地將大蟲搞定，便會直接出現這3隻小蟲，打這種皮厚且硬的敵人有個很大的訣竅，就是攻擊一定要捉住第一時間，使它們無法反擊，一命嗚呼上天堂，方法相同，確認它們已經進入了射程範圍，就用追蹤雷射去打它們。



㉑前方有大蟲×2

一次出現2隻大蟲，這可不是鬧著玩的，一不留神會被打得眼冒金星。而且一隻大蟲就必須花一番功夫才能收拾，2隻在一起眞是非常壯觀，而且恐怖呢！打它們的方法是且戰且逃，利用來回穿梭的時機鎖定其中一隻，集中火力打倒，再接著打下一隻。



㉒小蟲×3

㉑的大蟲如果很快就解決的話，馬上這3隻小蟲就會出現，把它們消滅之後，後頭還會再出現一次，攻擊的方法與⑳相同，切記，有技巧地而且穩重地慢慢消滅，如果您的技巧超乎常人，或是您天資過高，太快解決，那麼待會的㉓會增加1隻，有點麻煩。



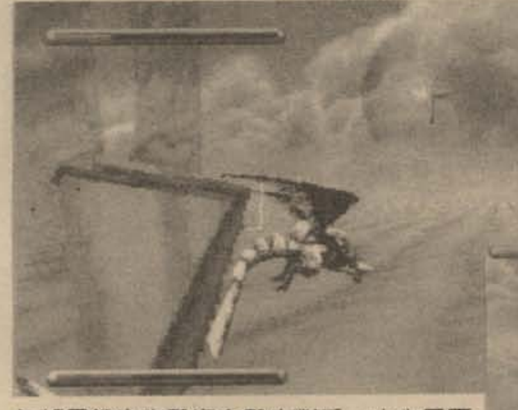
㉓左右小蟲×2

在第二關的老大出現之前，這兩隻小蟲會分別以左、右的順序出現。若是玩者一直在向前行的話，是看不見它們的，所以一定要注意雷達是否有動靜，免得儲備精力想與老大做殊死戰之前就掛掉了，到時候怨天尤人，猛罵電腦太殘忍是沒辦法的事。



第二關BOSS 原生型飛龍

很快地，玩家的大敵手一原生型飛龍登場啦！它有優越的飛行技巧，速度又快，一下子前一下子後，才飛出玩家視野，就又馬上回頭來攻擊你，眞是把玩家們玩弄在股掌上。首先，要以普通射擊跟上牠的步調，大概是做不到吧？原生型恐龍分別使用三種攻擊方法。第一種是原生型飛龍上的騎手，會發射普通彈。玩家們可把它視作自己使用的普通射擊就行了。第二種是寬幅的能源波，它只有薄薄一層，不太像是眞的要攻過來的武器，倒像是用來牽制的一種手段；但它仍是有破壞力的，別「忘了它的存在」哦！最後的一種，則是追蹤導彈。因爲原生型飛龍無法像玩家操控飛龍一樣，裝置生體雷射發振器，代而以追尾式導彈攻擊。這個導彈會緊緊地鎖定玩家，若不及時把它擊落，大多只有等著挨打啦！



◀看到安全地帶就可以放心了。在這裡不需要太猛烈的攻擊，只要鎖定攻擊即可。



▶如果鎖定攻擊沒有擊中對手，小心反而被敵人倒過來追擊。

鎖定先發制人！

一聽到老大的關卡音樂響起，就馬上面向後方，把準星擺在畫面正中央，然後預先一按一放射擊鈕。這樣的預備動作，可以使原生型飛龍在出現的同時，就被你鎖得死死的。全力鎖定後，馬上發射追蹤雷射，再接下來還是鎖定。若敵方由後方出現，一面向它，馬上就有子彈由後方飛來，如果按兵不動就不會受到攻擊。追戰中，若原生型飛龍由玩家下方穿越至前方時，也要以準星追隨牠的移動，接連鎖定。若玩家夠高竿，在這種時機下可以完全瞄準三個鎖定，一次可確實以三個追蹤雷射命中喔！這樣，可以大幅削弱對手的體力，很好用的。

▼通過下方的時候也可鎖定，應可減去敵人不少體力。



▲鎖定後方，先發制人先以雷射追蹤攻擊敵人。

閃避能源波不忘鎖定

原生型飛龍不論上昇或下降時，會射出水平方向的能源波，玩家只要找到安全地帶，乖乖別亂動，就可以逸待勞，安心鎖定。大概在牠的中間方向屬安全區域，待在那兒，還必須時時注意自己有無飛得過高、過低的情形，再移動準星以伺機鎖定對手。若玩家動作夠快，可以趕在追蹤導彈開始攻擊前，就把原生型飛龍打倒。但別太急著鎖定，忘形地追得太緊喔！還要注意：當牠回轉至正面，發射第二次能源波時，別以爲可以輕易躲開。這次是追蹤式能源波！原生型飛龍回轉至後方或左右方時，會發動追蹤導彈攻擊，這是你鎖定的大好機會。若看到牠已在四周開始集中能源時，就表示牠在瞄準中；玩家可趁機鎖定，待追蹤雷射一出，再追加連射的普通射擊。以此要訣，可把飛來的導彈打落。雷射的擊發動作越快，可在越遠處打下導彈，有助下一次鎖定。



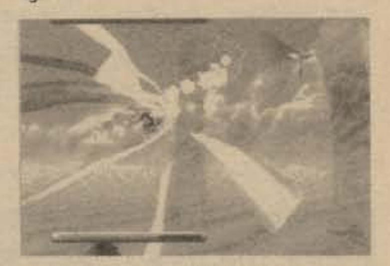
▲除了鎖定還要時時注意迴避。



▲小心後方敵人，必要時採取攻擊。



▲飛龍正在準備鎖定攻擊。



▲使用連射要確定擊落。



◀敵方似乎還在很遠的地方，但千萬不可大意，因爲牠的移動速度很快。

舞台3 帝國發掘所



~故事背景~

凱魯和他的飛龍，好不容易穿過棲息著攻擊性生物的沙漠，又向著舊世紀的遺蹟奔去。因為凱魯的飛龍「說」原生型飛龍在那個遺蹟裡面。但是很不巧的，遺蹟被帝國軍所占領，且正大張旗鼓地進行一項大規模的發掘作業。若要往遺蹟深處行進，無可避免一定要通過那個發掘所。為了避免和發掘所的部隊作正面的衝突，凱魯和牠的飛龍靜心地守候，想等到夜晚來臨，再伺機通過。可是他們似乎不知這個苦心是白費了，帝國軍早已張起重重羅網等著他們闖進……。



戰略據點——發掘所

發掘所是帝國軍最重要的戰略據點之一。主要功能就是挖出舊世紀的兵器，加以研究後，輸送回本國。在帝國領土當中，大約有十五到二十個像這樣的發掘所，帝國軍將這些發掘所視為一種「資源」，加以活用。當然，這樣用途的地方是容易成為戰時的攻擊目標的，所以毫不例外的，這些發掘所裡都有帝國軍的駐守部隊，甚至於連砲台都裝上了，有的地方還成為要塞化的地帶。但是，為了應付敵軍的攻擊，除了固定的大型砲台外，還有移動砲台隨侍。更別以為它是要塞化地帶就砲口一定向外，其中有為數不少的砲台是對著內側的。這是為了防止發掘中的兵器突然啟動或亂衝，才有這些設計。即使是研究遺蹟最先進的帝國軍，也沒有完全控制舊世紀遺物的技術。



◀發掘所內有固定砲台也有移動砲台。

不傳之書!!第三關攻略法

在遊戲的關卡結構上，恐怕這是最初的難關了。與玩家至今所遇到的敵人相比，最大的不同就是對方會任意地進攻，若玩家不取得先機，不一會兒就會被敵人重重包圍，成了對方的囊中之物啦！初學者最好先區別鎖定和普通射擊的使用場合。還在遠方的敵人就先以鎖定擊落，已在近處的，就連射普通發射來阻止逼近的飛彈。直到習慣了，可以抓住先機，通通以鎖定擊潰敵人。為取得百分之百的擊墜率。有必要靠雷達加強注意那些超出自己視野、又不發動攻擊的敵人出現。在與眼前敵人對戰的空隙，趁機轉向別的方向快速鎖定、發射追蹤雷射之餘，又得馬上轉向攻過來的敵人。這樣的技巧將來可能是過關的必要條件喔！還有，配合不同的攻擊狀況，最好還能高明地分別駕駛模式和射擊模式。



◀▲配合狀況運用駕駛模式及射擊模式，並在敵人尚未接近前，先以雷射彈攻擊。

①前進方向右側的3艘亞夏級大型戰艦①



遊戲的第3關，一開始就往右方連續射擊，在這個視點的正面有2艘亞夏級大型戰艦①。從眞正開始進入可操作狀態前，就一直按著射擊鈕，等到進入了可操作的狀態時，就一邊鎖定一邊愼防敵艦攻擊，先行發動攻擊！

②大型戰艦①從前方往左側移動



經過一陣子的右側攻勢，戰艦會慢慢的從畫面前方往玩家的左側迂迴。這時會慢慢的從右側視點中消失，這時千萬別慌張，趕快跟著變換視點，依舊繼續的鎖定敵艦，當看到戰艦移動之際，如不趁早按L鈕變換視點，可會來不及的！

③在前進方向右側的第2艘亞夏級



在持續的與大型戰艦①交戰，畫面轉至左側之時，在另一面，另外一艘亞夏級大型戰艦也在慢慢的接進。這時只要密切的注意雷達上面戰鬥的動靜，應該就會發現。但是由於與亞夏級戰艦的交戰已漸白熱化，冒然轉向是很危險的。

④大型戰艦①往前方移動！



就在這個時候，亞夏級大型戰艦①又慢慢的繞到玩家的正面來，這時正是全力猛攻的最佳時機，因爲艦尾是弱點，所以可千萬不要放過這個機會，千萬不可猶豫不決，務必要把握這個機會重創第一艘亞夏級。

⑤大型戰艦②出現在前進方向右側



當大型戰艦①遭受重創而放出陣陣濃煙緩緩從左側消失之際，在右側的岩石方向上，第2艘亞夏級也出現了！等第一艘戰艦消失之後，立刻把視點調到右側防備，當岩石消失在畫面上時敵艦就會開始砲擊，千萬小心不要被射到！

⑥大型戰艦②的3艘護衛艇



當大型戰艦②慢慢的出現在畫面的正面時，3艘護衛艇也整備待發了。這個時候，把瞄準的準星對準大型戰艦的格納庫鎖定，伺機攻擊。等到3艘護衛艇一出來，就可以在最短的時間內完成鎖定攻擊，先把3艘護衛艇擊落。

⑦大型戰艦②往前方移動

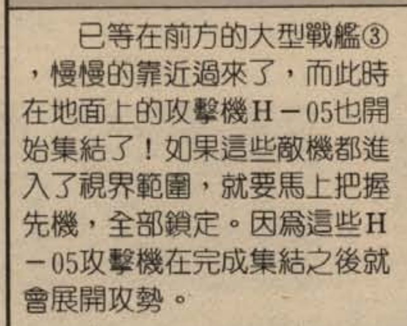


慢慢的往玩家前方移動的大型戰艦②，不知道什麼原因，一邊不斷對著玩家的方向持續不停加緊砲擊，一邊卻一股腦的往前方的巨岩上撞去，竟然自爆了！

不過這樣也好，不用太費心力就可以消除心腹大患！

⑧前方的大型戰艦③與7架攻擊機





已等在前方的大型戰艦③，慢慢的靠近過來了，而此時在地面上的攻擊機H－05也開始集結了！如果這些敵機都進入了視界範圍，就要馬上把握先機，全部鎖定。因爲這些H－05攻擊機在完成集結之後就會展開攻勢。

⑨大型戰艦③的護衛艇也陸續出現



在一番對峙攻守之後，大型戰艦慢慢加緊火力，護衛艇也出動了！在把先前集結而來的攻擊機H－05群都消滅了之後，立刻對準尙在遠處的大型戰艦和護衛群展開鎖定攻勢。和先前一樣，趁著護衛艇還沒散開來攻擊之前打掉它。

⑩前方和左側2台掘削機械



在一陣對艦惡戰之後，可千萬不要鬆懈下來，繼續按著射擊鈕，迎接緊接而來的大混戰。在這裡會先出現2架掘削機。請務必把握時機予以鎖定，因爲緊接著下來馬上會有一群H－05攻擊機過來攔截，如果到那時就眞是一片混亂。

⑪後方6架H－05攻擊機



不知何時，後方來了一群攻擊機H－05。進入視界範圍之際，就馬上全部予以鎖定，等到通過了基地入口處，H－05也近逼而來時，就用追蹤導向雷射把他們一一擊落。其實這6架H－05並不會向你攻擊過來，不過要小心撞到它們！

⑫在前方右側一架掘削機械



一邊把撞過來的H－05逐一擊落一邊前進，又在前方看到掘削機了，一開始可能會有點手忙腳亂的，因爲既要對付H－05攻擊機，一方面又要顧慮到掘削機，其實只要弄清楚攻擊順序，就不用擔心了。

⑬前方、左右砲台×２ 右側砲台×２、砲台５

若在基地入口處發現砲台的話，就立即連按發射鈕，等進入射程距離時就可以同時鎖定了。緊接著在左右兩處雖各自設有一座砲台，不過，由於它們並不會向你開砲攻擊，因此，可以不用理會它們。



⑭左前方砲台×２、砲台×５H－02攻擊機×５

在基地入口處的砲台前，尚設置有數座砲台，在其前方尚有數架H－02攻擊機在巡邏著！位在此處的H－02攻擊機由於只會在那裡來回巡邏，而並不會向你攻擊，因此可以不用理會它們！



⑮由前方、左側襲來 H－02攻擊機

一旦通過基地入口處的砲台陣之後，從岩柱後方將會湧出大批的H－02攻擊機，相當難應付。唯一最好，同時也是最有效率的做法就是，當玩家即將要進入此區域之前，最好先以瞄準器鎖定在H－02攻擊機最有可能出現的大概位置！



⑯由前方、右側襲來 H－02攻擊機

當左側的H－02攻擊機通通出現之後，尚會有５架殘存的H－02攻擊機由右側蜂湧而至。應付之道也仍然是在攻擊機出現前，事先以瞄準器鎖定該區域，並開始連按發射鈕。一出現立即將其全部鎖定後，馬上發射追蹤雷射!!



⑰前方H－01攻擊機×３ H－01攻擊機×５

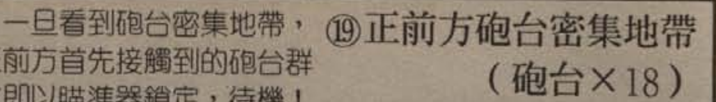
再繼續往前行進，將會出現３架１組及５架１組的H－01攻擊機！應付方法也同樣是趁其尚未現身前，事先鎖定大致位置。當H－01攻擊機射出飛彈後，立即以追蹤雷射來反擊之後，緊接著再迅速以瞄準器將殘存的H－01徹底殲滅！



⑱ 從右側岩柱間襲來 H－01攻擊機×２

最初藏匿在岩柱之間的H－01攻擊機，相當容易漏打。但是若玩家在雷達上仔細搜尋的話，將可發現其蹤影！以R鈕向右搜尋，將會找到２架殘存的H－01攻擊機，鎖定它們並將其徹底清除後。緊接著玩家即將前往的下一區域!!





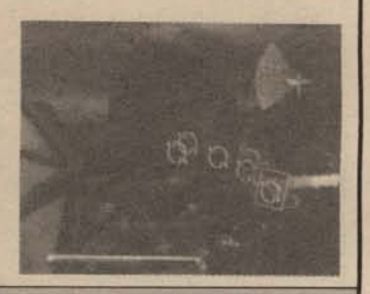
⑲正前方砲台密集地帶（砲台×18）

一旦看到砲台密集地帶，在正前方首先接觸到的砲台群要立即以瞄準器鎖定，待機！在進入射程範圍內時，立即展開攻擊，將正面鎖定的砲台一一摧毀。當清除完第一排砲台群之後，務必要立即朝著進行方向處的砲台再次鎖定並摧毀。別讓它們有絲毫反擊機會！



⑳破壞左方殘存砲台

在前進途中，別光顧著以瞄準器來搜尋其它砲台，以L鈕向左方移動的話，殘存的砲台將可非常輕鬆地摧毀！由砲台所發射的砲彈，將會令玩家自機受損，因此要好好閃避！但是，要提醒大家注意的一點，由砲台所冒出的火焰或濃煙，也能令你受損！因此，務必要注意!!



㉑前方H－01攻擊機×１

一旦將砲台徹底清除後，再繼續往前進的話，在進入下一個基地入口處時，務必以瞄準器事先鎖定待機。雖然此處只有一架H－01攻擊機，可是如果認爲可以鬆一口氣，那你可大錯特錯了，不知道什麼時候，在什麼地方，冷不防的又是一砲打來，可是叫人吃不消的。



㉒H－04攻擊機（H－04攻擊機×10）

當玩家通過砲台密集地帶，並且進入下一處基地入口後，一出來立即就有數架H－04攻擊機在待命中，準備向你進行猛烈轟擊！若讓這一群攻擊機昇空的話，可就相當麻煩了！因此最好以追蹤雷射，趁它們未昇空之前，就將它們一舉殲滅吧!!



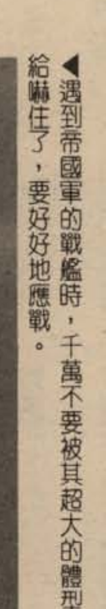
㉓H－04攻擊機之高爆彈攻擊

當H－04攻擊機昇空之後，無論如何也務必設法鎖定它們！若是不幸被H－04攻擊機發射的高爆彈所產生的爆風襲捲到時，將會受到極大損傷！這一點，各位玩家可務必要特別留神！在近距離攻擊雖然比較危險，但由於能夠鎖定它們，因此最好用此攻擊戰略吧！



第三關BOSS 帝國軍試作型戰艦

在發掘所內有個研究所，裡面正進行一項未經帝國本身許可的秘密計劃——利用發掘出來的機器，製造可分離合體的巨大兵器。這項計劃完全脫離了帝國軍的兵器開發計劃，再加上有浪費發掘品的嫌疑。若給本國知道的話，計劃的負責人可會人頭落地的。這個大戰艦具有隨狀況變換形態的多功能結構，另外的特色是根據舊世紀發掘品，獨自開發的秘密，靠機器的微妙控制，首次擁有步行系統，可在地面上行進。再加上塊狀構造的飛彈補給系統，可以得知：這個試作型戰艦絕對是運用帝國軍最尖端科技，製造而成的。看它劃時代的兩機體分離合體系統，似乎是十分能嚇阻敵軍，但是若問到在實戰上的表現如何，那就有待商確啦，這次是因為發掘所裡的兵器，幾乎全都被破壞一空，在不得已之下，勉強派出這個試作品的。



◀遇到帝國軍的戰艦時，千萬不要被其超大的體型給嚇住了，要好好地應戰。

機體弱點大公開！

第一次合體的弱點，就在兩個副機體的接合處。在它合體以前就必須鎖定，一旦對準後，就馬上發射。雖然這樣會面對敵機翅膀的回轉攻擊，但等到它一合體後，埋伏的鎖定飛彈就會讓它大吃不消，玩家就可輕鬆獲勝了。作法是：趁合體前，面對弱點正面瞄準準星，再一按一放射擊鈕，就可完成鎖定。在機身合體的那一瞬間，玩家應該已對接合處的弱點作成多個鎖定了；所以一到第一時間，就立刻發射追蹤雷射，在雷射擊中目標前，還要使用普通射擊進行連射攻擊。這樣不斷重覆鎖定，發射追蹤雷射，追加連射攻擊的動作，即使你不移動，也可能藉此快攻獲勝。甚至玩家不受損傷的情形也不是不可能的。至於第二次合體的弱點，在上部副機體的艦橋，以及主機體下方，第一次合體時的接合處。要注意的是，翅膀遮住時，任何攻擊都無效，所以只有針對這兩處一個勁兒地鎖定，拚命發射追蹤雷射。這樣，即使機體逃離玩家的視野，也能確實地追擊。另外若要確定擊中與否，則看敵機上是否有碎片落下，便可一目了然。假如沒有碎片落下，則表示並未擊中敵機，要好好地再接再勵。



◀在此要善用追蹤雷射來應敵。



◀除了戰艦外，也有敵方的小角色出現。

只要擊毀第二次合體即可

第二次合體有三種攻擊。它在前方使用不能抵消的子彈，由後方迴擊時，使用可抵消彈和分裂彈。不能抵消彈和可抵消彈還沒什麼，分裂彈可就恐怖了。飛往玩家前方的分裂彈，會在前面分裂，由死角降下彈雨，在那當兒，恐怕玩家們還不知發生了什麼大事呢！對應分裂彈的有效方法，就是鎖定。敵人擊出分裂彈時，先不管敵人，集中對分裂彈鎖定及射出追蹤雷射，將它們一併破壞。只要確實鎖定四發分裂彈，幾乎就沒問題了。即便鎖定失敗，雷達上一出現分裂了的飛彈，馬上回頭用普通射擊應付，通常是來得及的。只要用鎖定手法封住分裂彈的攻勢，第二次合體就不再是強大的對手了。但玩家必須小心，敵機回轉到你前方時，千萬別飛得太高，以免受到衝撞攻擊。只要攻破任一方的副機體，就可堂堂邁向破關之路。剩下的機體無法施行分裂彈反擊，耐久力也低，馬上就會被消滅，剩下翅膀的話，就要攻擊它中央的艦橋部份；剩下腳部的話，就攻擊它主機體的接合處。但越過發掘所在的凱魯後方，仍有殘存的發掘所駐軍會追上來喔！



◀敵方射出分裂彈時，要馬上摧毀。



◀若來不及擊落時，則要馬上閃開。



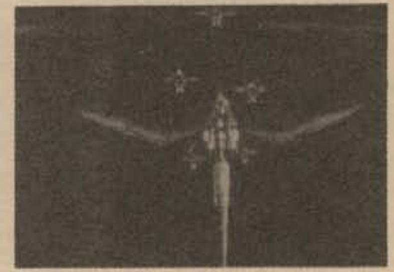
▶敵人開始反擊了，要小心應付。



▶最好是集中一點來攻擊。



▲朝著他的 2 個弱點鎖定，只要有碎片由上方落下表示擊中了。



▲穿過發掘所之後，還要小心發掘所駐軍的後方追擊。

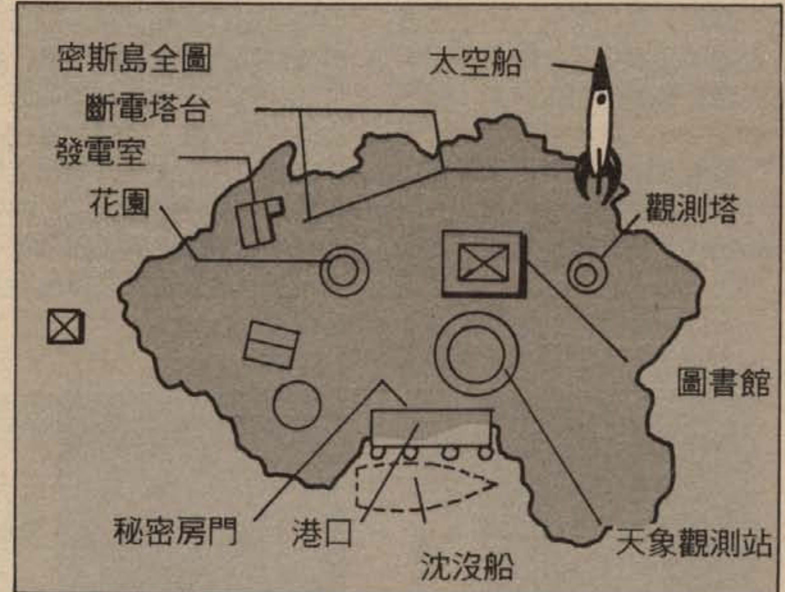
遊戲研究所

研究檔案#1 MYST「第一回」

遊戲研究所，顧名思義就是研究遊戲的機關。在這裡我們將發表一些我們所研究的成果。本月是以「ＭＹＳＴ」爲主。

由不可思議的謎所構成的世界

這次我們所要發表的研究主題是「ＭＹＳＴ」，這款遊戲的特徵是它與一般冒險故事的遊戲不同，雖然它是採取冒險故事的形式，但它並不注重主角與他人的關係且沒有指令的存在。這種冷漠的設定除了有必要之外，也是爲了提高遊戲的難度。研究檔案＃１中將爲您介紹密斯特島以及セレーネ時代メカニック時代之間的流程。但是我們還是希望玩家能夠是照自己的方式來進行遊戲。等到無法解開謎題時，再參考本頁的介紹。



[illegible]

首先先尋找書架，可以看４本書，中間的那一本青皮書是セレーネ時代日記，玩家必須先將它流覽一遍，然後在一本藍色書和紅色書中間會發現アクナー和シーラス兩人在對話，這時必須仔細聽他們所說的話。玩家可以將置於書本旁的那一頁剪下來，這時那２個人會同時說：「把那一張藍色（紅色）的紙給我拿過來」。然後知道目的就是在每一個時代找尋紙張交給他們兩個人。

在面對入口的右側有一張地圖，玩家可以在地圖上發現一間標有記號的建築物，當玩家觸碰到觀測塔時會有旋轉的白線出現，只要將白線和宇宙飛行船結合在一起，便可找出高塔的所在。



▲這一頁在往後的途中非常地重要。

密斯特島至セレーネ時代

在各位玩家的眼前有一本在封面上寫著「ＭＹＳＴ」的書，這本書裡頭貼著一張港灣的風景照片。當你碰到那本書之後，你的身體將會被吸入書中並被帶往某個港口。



▶這就是冒險故事的起點的寫著ＭＹＳＴ的書本。

港口

這裡是密斯特島的出發地點，在正面可以看到一個計分開關以及遠處有一個大齒輪，向左邊看則是祕密房間的入口。



▶斜面上有祕密房間的入口。

觀測塔

當你觸碰位在書架左邊的書時，就會出現一條通路，走到底的地方就是觀測塔了。在鑰匙記號的梯子之上可以發現和地圖上所標示的建築物的提示。



▶必須要事先推理這個數字的意思。

祕密的房間

房間裡頭有一個裝滿水的大容器以及一個作數字輸入式的操作盤。在操作盤上輸入島上計分開關的密碼「０８」。

正確地將密碼輸入操作盤後便轉回身子，然後按下大型容器正面的開關。這時會有一個男人的臉投影在水面上面。實際上這個大型的裝水容器可以說是一個映像機。映在水面上的那個男人的名字叫做亞特拉斯，他錯把玩家看做爲自己的妻子而向你求救。從他的談話之中，我們得知有一本很重要的書被他的２個小孩子中的一個丟到海裡去了，所以必須先找到他那２位小孩子。



▶他就是亞特拉斯，他的信掉落在島內的某處。

發電室

在這裡可以發現一個電盤上並列著10個開關，只要按下這些按鈕就可以將電輸到太空船。只要超過59伏特就會自動斷電必須等到２個都接上了就才可以進行再挑戰。



▲假如超過59伏特就會自動斷電。

太空船

進入太空船之後會發現有5個拉靶式的開關。只要按下按鈕就會發出5種不同的聲音。啓動開關使其和セレーネ日記上鍵盤的音階相合。

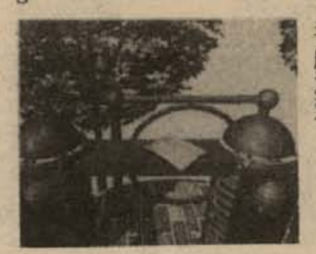
如果設定好正確的音階，會在圓型窗戶中發現一本書。只要將這本書抱在手中，太空船便會啓動並前往セレーネ時代。



▶雖然有點不太懂是什麼聲音，但必須這樣設定。

綠洲

在無人荒島上令人感到有一點生命氣息的就是這一片綠洲了。好不容易才得以聽到流水的聲音，和地底熔岩一樣，這裡也有麥克風和開關。同樣地必須事先將開關打開，將開關打開後，便可發現藍色紙頁且好端端地放在背後的地上。將它拿起來便達到任務的一半了。



◀要拿那一頁紙必須考慮清楚。

セレーネ時代至密斯特島

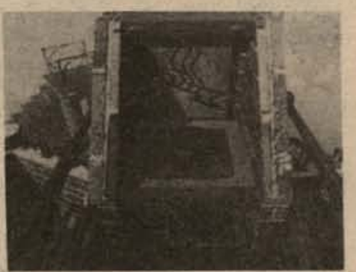
太空船所降落的地方是一個從未看過的新世界。來此的目的是爲了找尋藍色紙頁和紅色紙頁，並將它們帶回密斯特島，太空船之所以會到達這裡是由於船上的音樂開關定這樣設定的。



◀セレーネ時代的氣氛和密斯特島的氣氛完全不同。

地底熔岩

地上裂縫的深處可以看到滾燙的溶岩，並可隔時聽到熔岩波囉波囉的聲音。在這裡可以找到麥克風和開關，因爲開關非常的重要，所以最好能事先將其打開。



▲確定1F麥克風與聲音的對應關係。

石頭森林

這裡到處是高聳的石柱有如石林一般，眞令人感到不可思議。這就是所謂的石頭森林。在石柱和石柱間流動的風正奏著悅耳的音樂。因爲這裡也有開關所以也必須先將開關打開。就在開關鈕台子的上方會發現到紅色紙頁，但就在取得紅色紙頁的同時，藍色紙頁消失了，難到只能擁有一張紙頁而已嗎？



◀不知道風之隧道的裡面有什麼。

凋零的鐘台

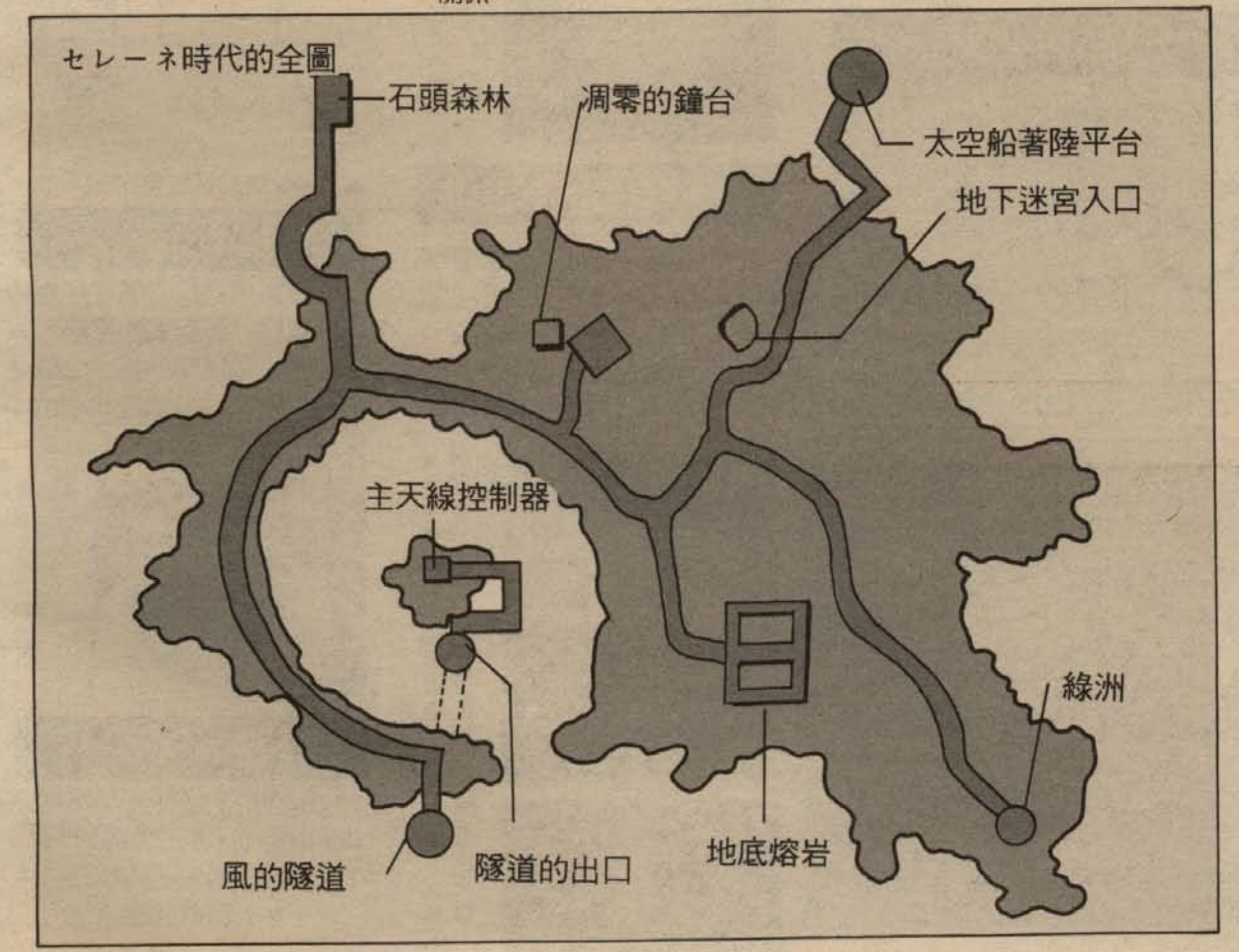
時鐘正滴答滴答地響著，終於將麥克風和開關全找到了。加上鐘聲的這五種聲音都可以收集在主天線控制器裡。

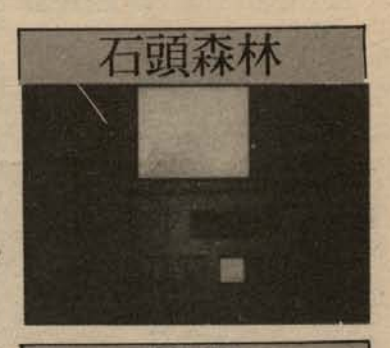
風的隧道

顧名思義，在這裡可以聽到風的聲音，在這裡也有一個開關。到目前爲止打開那五個開關的人必須潛入位於開關下方的隧道之中。到了隧道的出口就可以看見主天線控制器了。

主天線控制器

下面的5個麥克風都有一個相對的開關。只要將左右的移標移動，數字會向上移動且監控器也會左右移動，則選擇的結果便可以馬上明白。







風的隧道

地底熔岩

凋零的鐘台

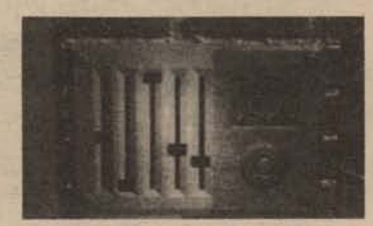


主天線控制器

如果主天線控制器已經正確記住聲音的順序的話，這時就必須返回位於太空船著陸平台附近的地下迷宮入口。入口處有著和太空船上一樣的開關，當你按下開關後，只會聽到開關開啓的聲音，可以將這聲音調整成已經記住的那些聲音一樣，只要完全正確入口的門便會打開。



◀這裡就是入口，第一次來時門也沒有開。



▲這樣是正確的排列，實際上用耳朵聽就非常的清楚了。

地下迷宮

如果已經取得了紅色紙頁和綠色紙頁，那麼剩下的任務就是通過地下迷宮，然後坐太空船回密斯特島。當入口處的門開啓後，便會發現有一像交通工具的蛋形物體出現，這就是地底探險車。在這段期間內必須利用它才能找回ＭＹＳＴ的書。坐上了地底探險後按下「FORWARD（前進）」的鈕後，車子便會開始在軌道上移動，這時會聽到一聲鈴聲「嗶」。地底探險車總共可以往八個方向行駛，但實際上，這一聲鈴聲就已經提示？車子所要前往的方向了。假如照著聲音的方向前去便可找到ＭＹＳＴ的書，然後就可準備回密斯特島了。



◀地底探險車的外觀有如一顆炸彈似的。

地下迷宮的聲音及方位的關係

北（Ｎ）：短鈴聲（嗶）

西（Ｗ）：鳥叫聲（啾…）　東（Ｅ）：風箱的聲音

南（Ｓ）：田牛頸鈴的聲音（噹…）

※東北、西北、西南等則會同時出現雨水。

地下迷宮的最快解法

N→W→E→E→S→S→W
SW→W→NW→NE→N→SE

地底探險操作說明

在地底探險車的座艙裡頭有一個可以看到正前方的窗子以及五個按鈕和一個具有顯示板的鍵盤。左邊的顯示板中用「ＮＥＷＳ」等英文大寫的文字來表示方向，可用左右的游標來改變45度角。按下「FORWARD」鈕就會前進，而引導方向的聲音會從左邊的擴音器那傳來，擴音器上頭有一個紅色鈕，可利用它來確定目前所走的方向。如果方向走錯了可按「BACKTRACK」倒退。



▶在隧道裡頭有充足的照明設備。

密斯特島到ストーンシップ時代

觀測塔

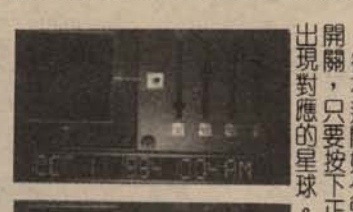
再一次的往書架裡頭的通道前進。然後乘坐電梯前往觀測塔。如果正確地操作主天線控制器的話，則在金屬板上會出現三個日期出來。



◀總共有三組時刻會出現。

天象觀測站

只要按下入口處的按鈕然後坐在椅子上，在天花板上就會看到美麗的星空。這時便可開始操作鍵盤，確認一下那些暗示日期的行星的排列方法。







◀從左邊開始分別是改變月、日、年、時刻的開關，只要按下正中央的開關則會在監視器上出現對應的星球。

圖書館

書架的最上方的右邊有著紅皮和藍皮的書，這兩本書就是ストーンシップ時代的日記，在後面的幾頁中都是介紹有關星座的東西、這些資料可經由天觀測站獲得確定。

▲這些星座就是答案。

花園

道路兩旁佇立的柱子上的彫刻都有一個相對的星座。只要觸這三個星座的柱子，就可聽到水聲，並發現在水池的中央浮出了一條船。



◀沈在池中的船再度浮了起來。

沈沒船

走到船上後便往船尾走去，在甲板的下面會發現一間房間，房間裡頭有一本前往ストーンシック時代的書。



AM2研
質詢大全

「AM2之研」到底是如何製作具有高度空間立體感的遊戲？在此我們將爲您作最完整的採訪報導。

在SS版「Daytona U.S.A.」後，衆所注目的焦點就是「VR Cop」以及「VR快打2」的動向了。本編輯部已獲得消息，「VR Cop」的角色已能順暢的移動了。以下就詳談利用新OS（作業系統）開發的SS版「VR Cop」。



▲繼「DAYTONA USA」之後，最引人注目的就是「VR COP」及「VR快打2」。

SS版「Virtua Cop」、「VR2」開動！

新OS能讓SS夫搖直上嗎？

「VR Cop」比「VR快打」、「Daytona」有更好的開始！

編：SS版的「Daytona」已經大功告成，而聽說「VRCop」則是 已經開始研發了……。

岡：咦？什麼？才剛開始做研討評估而已啊！

編：聽說是No-texture的人物設計，但是動作非常地順暢？

岡：最近才把「Daytona」的一些人手投入開發程式，因此程式方面算是已有一段進行了。不過，確實，動作方面的表現不錯。

編：工作人員中有大型電玩版的人員嗎？

岡：有的。眞正的開始基礎研究，是在結束SS版「VR快打」後，而人員中，還有一位是「VR Cop」時的副組長級人物呢，所以表現應該不錯的。

編：目前的工作進度，是以何時爲發售時期呢？

岡：還沒有具體的定案。而且同時有「VR快打2」的開發進行，排程需要調整一下，另外，當然也必需配合週邊設備——光線鎗的開發，所以時間上考慮因素不少。最近也該和負責人確認一下整體製作的進度。

編：另外，MODEL 2的移殖在「DaytonaUSA」就有一次經驗了，而這一次要讓人物活動起來。也許也含有對「VR快打2」的嘗試，我想請問能表現到什麼程度呢？

岡：是啊！只是在大型電玩上「VR Cop」是2int（※1／30秒一格。）的動作，所以應該比「VR快打2」容易移植了。還有，「VR Cop」是首次利用AM2研開發的新OS（作業系統）的軟體。在開發VR快打時，讓人物動起來就已經很難了，而這次，一開始就有如大型電玩的動作。在Daytona製作時OS尙未開發完成，但及時趕上「VR Cop」的製作。雖然才剛啓動不久，但是那氣氛已經是非常不錯的了，相信一定能令人感動的，請各位在稍後一陣子

編：OS的威力在實際作業上眞的有差異嗎？

岡：是的，程式的基本部份，一開始就有許多方便的支援，所以在設計使用方面，可以有許多創意發揮，當然在其他如高速化的部份也很方便了。

編：有沒有什麼不同於大型電玩的增加計畫？

岡：我們先以確實移植大型電玩爲重心，所以還沒有任何其他設想。只是在Daytona」時，說已經沒時間了，結果還是加了不少新料。



編：有話題的不只是前述的「VR Cop」，還有「VR快打2」。聽說它已經開始製作了，且有很多人在期待，現在的具體狀況如何？

岡：根本都還沒動作呢（笑）！在幾個月前「Daytona」之製作工程結束的時候，我要求工作人員要休息，而且之後也有「VR快打」「Daytona」美國版的修改工作，所以實際工作開始也要好一陣子了。

編：工作人員會比VR1時增加嗎？

岡：有可能。VR1開始時是6～7人，這次可能會在設計方面增加一些人手吧。

編：製作VR2的自信有多少呢？

岡：關於「VR快打2」目前正在提出問題的階段中。其實最後的問題一定是出在容量上的。技巧的增加，也比VR1時多很多了。因此先解決這些問題，才會有所眞正的啓動吧！

編：在SATURN上，可以讓人物有1／60秒一格的動作表現嗎？

岡：關於這個問題，已經大致上有所匯整了，所以應該可以以1int的速度展現。

編：那是不是因爲程式問題的解決影響大於規格方面的影響？

岡：可以這麼說。關於具體的內容還不確定，但是這次某些地方的作法想與VR1的有些改變，而這麼一來，1int的情況下，多邊形的表現也能很清楚再現。而且也許又會是從零開始，但是這次想要用全畫紋（Full-texture）來處理，所以這將會是一個重點。簡而言之就是在多邊形處理很少的情形下，如何能依舊維持大型電玩版水準的人物設定，將會是開發的一個大方向，再來就是1int的問題了。

編：有沒有利用SATURN擴充單位的計畫？

岡：有那種東西的話，當然在程式表現上會很輕鬆，但是相對的也需要關於擴充功能的知識。不過，目前應該用不到這些擴充機能也可以表現地很好的。

編：最後請說一句由衷的話。

岡：現在只能說請各位玩家再稍後一陣子，以後也會有很多好的軟體會推出，敬請指教。

編：多謝。



「Daytona」還沒有使用新OS，但表現尚可。今後的期待日漸增大？

◀SS版「VR快打2」已開始動作了！但完全移植可能嗎？

「VR2」會先以「VR1」的人物作1／60秒的動作嘗試。

極秘開發中!?

SATURN用光線鎗何去何從？

在「Daytona USA」推出時同時推出「賽車用方向盤」控制器，當然在「VR Cop」推出時應該會有光線鎗的配合。在MD上，柯拿米所推出的「雙槍」用光線鎗是日幣2480，所以價格上應該不會太貴。但是SEGA方面總是說無可奉告。至於詢問其他的開發人員，是因爲設定在近未來的背景，所以把警用槍設計成有實感的外觀。如果要做爲SATURN專用，那外型方面應該有所更改，不過會留下一些「VRCop」的影子吧。若考慮家用的傾向，爲了能讓小孩子輕鬆地把玩，或許會做地比較小一點也說不定。



▲大型電玩版的專用光線槍，相當地有實感。

作品回憶集

1994年10月 VR Cop

VR系列的第3作。繼「Daytona USA」後使用CG－MODEL2」，展現出非常震撼的Textured CG的多邊形人物。新系統〝Lock on sight System〞使以往的槍型射擊遊戲之「受傷判定」更明確。共有三個舞臺。



▲「VR COP」在甫一上市時（指大型電玩），就受到許多玩家的喜愛與青睞，且受歡迎程度至今仍未減。

1994年11月 VR快打2

大爲流行的「VR快打」之續篇。CG板從MODEL1換用MODEL2，而人物、背景方面採用逼眞的Textured CG，感受大幅的進步。由於1／60秒一格動作的實現，能逼眞再現到中國大陸實地取材獲得的拳法動作。SS版的消息請看下頁。



▲「VR快打2 」可說是動作類型遊戲之頂尖級的作品。每位登場角色的動作都相當地流暢，而且花樣繁多，精彩刺激。

AM2研緊急採訪：SATURN版「VR2」展示畫面公開及新OS之眞相！

３月24日在ＳＥＧＡ　ＳＡＴＵＲＮ重點軟體發表會最強壓軸出現了利用新ＯＳ的「ＶＲ快打２」之展示畫面。以下就是這方面的採訪報導。



編：那一天的發表會，突然出現了佩在演練招式的展現畫面，那是什麽時候做好的，爲了什麽而做的呢？

鈴：上個月，我曾介紹了ＡＭ２研ＳＡＴＵＲＮ用的新ＯＳ，而這次佩的拳脚畫面，只是爲了要檢驗新ＯＳ的功能及潛力而已。也就是說，新ＯＳ中的３Ｄ的能力到底有多少？是我們觀察的重點。另外，反正ＶＲ快打２非做不可，所以也一併嘗試做１／60秒的動格。而實際上也證明利用新ＯＳ能做到那種程度的表現。

編：那個展示畫面花了多少時間制作呢？

鈴：沒花太多時間。以一兩個人的人力，做了兩三個禮拜。

編：能在ＳＡＴＵＲＮ上做１／60秒動作，著實令人感動，這也是新ＯＳ的原因嗎？

鈴：是啊，原來在ＳＡＴＵＲＮ上，需要在程式方面有許多麻煩作業的過程，因爲新ＯＳ的利用，減少不少麻煩。在已準備好的情形下，以ｌｉｂｒａｌｙ型式導引出來，便能簡單再現３Ｄ畫面了。

編：也就是說，其他廠商若能利用新ＯＳ也能做到那種程度了？

鈴：可以這麽說。

編：另外聽說，畫面的解像度較大型電高，是眞的？

鈴：基本上人物本身都利用Hi resolution，比大型電玩高出許多。在那展示畫面中，只有把背景解像度降到普通程度，但也因此發現，在同一畫面中可做不同程度解像處理。當然這是在利用雙ＣＰＵ及ＶＤＰ１的情形下，而若能再使用ＶＤＰ２及其他的ＤＳＰ使程式更快速，應可更精細。

編：ＡＭ１研的中川部長表示在年底前，ＳＡＴＵＲＮ業務用互換機ＳＴ－Ｖ上增加擴充槽，以增加多邊形表現能力。這方面，有什麽消息嗎？

鈴：該計畫我本人也有參加。至於ＳＡＴＵＲＮ本身還沒這計畫。ＳＡＴＵＲＮ還有許多潛在能力。





更顯現人性的一面！這就是VR3的新〝JACKY〞

去年ＶＲ２要推出前，本編輯部也從ＡＭ２研那獲得不少ＣＧ插圖來介紹。而現在，針對「ＶＲ３」，公開了一些ＣＧ插畫。這次公開的是有關ＪＡＣＫＹ的圖案，特色在於人物生活面的顯現，現在在ＡＭ２研也正在制作佩、莎拉等人的ＣＧ，敬請期待。



▲VR1的傑克是這個樣子。



▲VR2的傑克則較前作要帥多了。

VR3的魅力



◀▲這是目前已開發出的「ＶＲ３」的ＣＧ插畫，大家可以看出其刻畫相當精細，而且陰影效果也特別好。



高解析度的畫面

SATURN版「VR快打2」的眞相

上回僅只一幅新ＯＳ展示畫面的公開，就獲得了不小的回響。ＶＲ２中佩的拳脚招式畫面，與大型電玩ＶＲ２同樣是１／60秒爲一個動作的，但人物解像度也超越大型電玩版（704×480）。然而會因此一掃ＶＲ２在ＳＡＴＵＲＮ上完全移植不能的不安嗎？這次將完全再現新ＯＳ展示畫面，並訪問岡安組長探究ＶＲ２現狀。



▲從這幅佩的展示畫面中可看出其描繪地非常細緻，絲毫沒有任何缺點。

刻畫精細且畫質圓潤

以1/60秒所展現的細膩動作！



















從前翻到迴旋踢，順暢的動作正是1/60秒爲一格的魅力所在

由佩所展現之VR2的流暢動作





在展示畫面中，接左頁迴旋踢後展現後翻的佩。下面的連續動作實際上存在有39格的畫像，這畫面構成實在不比大型電玩遜色。利用SATURN版「1」的人物做1／60秒一格的實驗也已開始，因此VR 2的眞相近日可期？

















各種技巧都有！

雖然只是30秒的展示畫面，卻也有不少技巧表現在其中。除佩的新技外，影的回轉地擺脚等新的技巧也會在遊戲中出現。這些技巧能使用的日子已不遠矣？

各人物設定都在進行中

編：現在這兩個人物都同時在製作嗎？

岡：有的，而且很順暢。感覺像是去年TOYSHOW時的「1」的展示畫面。

編：以現狀而言，畫面的解像度是因爲OS而超越了大型電玩，但最終結果，SATURN版上的解像度會如何呢？

岡：橫704這個標準是不希望改變的，因爲橫向的變化最明顯。總之畫面是絕對不能比VR1差。

編：這次OS的展示以佩爲主，有什麼特殊含意嗎？

岡：可能是因爲部長喜歡佩的關係吧！不是很明白，但是她衣服上的刺繡也是被選中的原因之一吧。

編：在這次移植中，背景表現多少也會改變，是不是？

岡：沒錯！但這卻是一件苦差事。在「VR1」時，每位選手所登場的舞臺，其基本型式是大同小異的，因此只要製作一個舞臺背景，而其它的則再稍加修飾即可。但在「VR2」則全然不同，各個舞臺的表現方式完全不一樣，例如：有的舞臺是一般平地，有的則是如鏡面般的水面上。還有，像舜帝在河中小船上移動的畫面，也是令人十分頭痛的。

編：今後作業進展的狀況會如何呢？

岡：目前所進行的是評估試驗階段，這是第一個月的目標。若能順利解決，就接著做動作與判定等。基本上和去年的VR1是一樣的。但是SATURN版的人物設定已經做好了。

編：最後請發表一下感言。

岡：很高興大家非常支持「VR快打」系列遊戲，我們一定會抱著勇往直前的決心，爲大家提供更好的視覺享受。

編：謝謝您接受訪問。

敬請期待其他角色的畫面！

看完了這個單元之後，不知各位玩家有什麼感想？是不是覺得AM2研非常用心，爲了要讓各位玩家能夠欣賞到更精細、順暢的動作，而日夜不休地趕工。雖然在這次只是公布以新OS系統所支援之佩的展示畫面，但是以目前的進度來看，相信在不久的將來，一定會有其它角色的展示畫面公開，因此要請各位玩家在稍後一陣子，屆時會給大家一個滿意的交代。



突擊硬體大作戰

—次世代機的畫面表現方式—

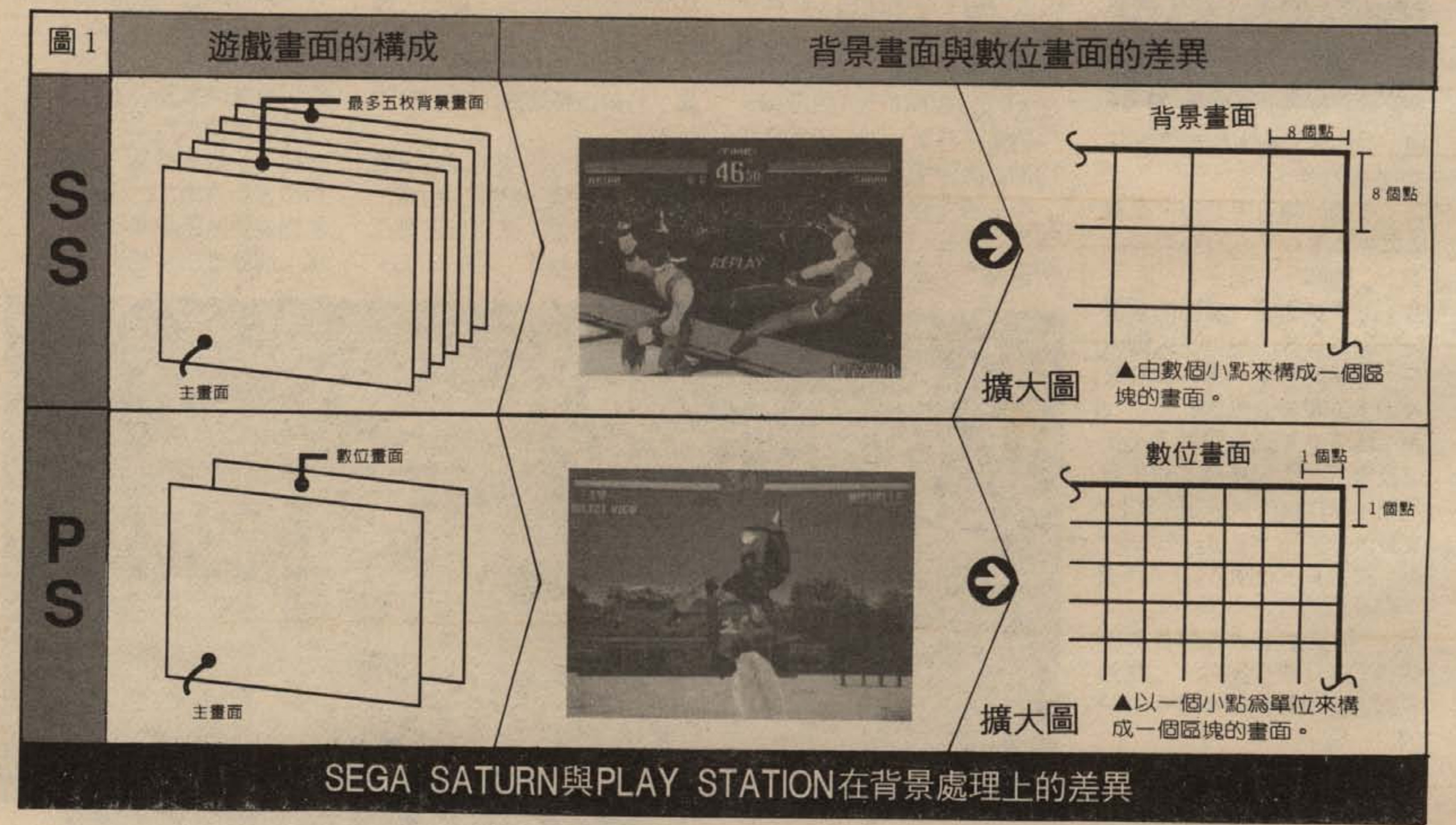
在此以ＳＳ與ＰＳ的畫面表現方面之差爲主題，來和大家談論一下。

首先請看圖１。基本上家庭用遊樂器，畫面是由分割畫面與背景所組成。分割畫面本身是兩機種都用Ｆｌａｍｅ－ｂｕｆｆａ方式，因此具有很強的能力。在１／60秒內可以展現1000個以上（一個人物大小爲16點×16點）的呈現。至於ＰＳ的4000分割是指在１／60秒一格，８點×８點的情形下完全分割處理時的最大値，若考慮ＶＲＡＭ的佔有以及背景多邊形的處理，應該和ＳＳ不相上下。

接著來談背景處理，這應該就是ＳＳ和ＰＳ最大不同處，而且也是各自特色之所在。如圖１，ＳＳ是利用ＢＧ的方式處理背景。所謂ＢＧ是將８點×８點或16點×16點所形成的人物或畫像如拼圖般地將好幾組重疊組合形成一個畫面的方法，對畫像處理晶片的負擔能減至最小而能展現極大限的繪圖處理（如捲軸或高速繪圖改變）。因此ＢＧ方式，能發揮在捲軸、擴大縮小回轉、背景多面化等地方，以２Ｄ處理見長。在ＳＳ上，ＢＧ面最多可使用５面，因此ＢＧ與分割畫面的組合是無人能出其右的。

另一方面，ＰＳ則利用ｂｉｔＭａｐ的方式。這是在發明ＢＧ方式前既有的，與常在ＰＣ或工作站上所使用的畫面處理技巧是相似的。Ｂｉｔ－Ｍａｐ的特徵是，以１點１點爲影像處理單位，因而能自由自在地描繪圖樣，也隨畫像處理晶片之功能與能力有所影響。簡言之，就像是在方格紙上自由地繪圖一般。另外，由於沒有像ＢＧ般有多面構造，因此沒有背景重疊之動作，或其他特別修飾的必要。

寫到此，具有一般程度知識的朋友們應該可以了解了吧。也就是說，ＰＳ是一部以多邊形繪圖（ POLYGON ）的功能爲最優先考量所設計的硬體主機，因此在演算多邊形座標的ＣＴＥ、處理分割等的ＣＰＵ上投資了不成本，反而會成爲絆脚石的功能則一一刪除了。（因此未用ＢＧ方式）然而也由於此一動作，導致了ＰＳ對多重捲軸等的處理能力非常弱，在２次元畫面表現上ＳＳ較有利。且ＰＳ的ＶＲＡＭ只有1ＭＢ，在Ｂｉｔ－Ｍａｐ及分割情報、多邊形、畫紋處理時又需一些佔有空間，當使用高解像度模式、全彩模式（１點上可以有24位元的色情報，亦即可顯示 $2^{24}=16777216$ 色之表現可能）時ＶＲＡＭ的空間消耗會很高，因此較難實際運作出以上兩模式。這一點，ＳＳ方面ＶＲＡＭ則有1.5



SEGA SATURN與PLAY STATION在背景處理上的差異

MB，在次世代機中是容量最大的，而且1M用在背景上、0．5M用在分割、畫紋上，在BG與分割畫紋上的表現有高品質的保證。
以上就是兩機種畫面處理上的基本差異。簡單地說，PS是以多邊形爲優先處理而犧牲2D處理的「粗枝大葉孤注一擲」型，而SS則是注重2D與3D之平衡性之「全方位」型。多邊型處理能力只是衡量該主機硬體的多種尺度之一，玩家們應該以更多角度、綜合能力方面來評估一下次世代主機的。

基礎硬體用語小常識

~數位電路單位、位元~

有人來信說不太懂什麼是位元（bit、bytes）以及頻率Hz之意義。確實，若不懂基本用語，無法正確理解內容的。這次首先說明的是數位電路的單位——位元。所謂位元就是最小單位。在數位的世界中，訊號是分H（Hing）=1（意指比某固定電壓高）或L=0（比某電壓低）兩種，依此來處理判斷各訊號。而1位元即表示數位資料一個訊號，延伸應用在容量或資料處理之單位。而1位元（1bit）以上之位元在英文之上是表示成bytes（複數型）。而1byte是表示8bit，16bit=1word，這些都是在表現記憶資料容量時所用之單位，而不用在處理機上（如32bitCPU不叫4byteCPU）。之後，單位以每1000倍換稱一種形式，1000=1K，接著是1M、1G、1T、1P、1E。

硬體答客問

Q：以前公開表示說SS的多邊形能力是90萬多邊形單位／每一秒，因此以爲VR快打、DAYTONA USA等的移殖應該輕而易舉的，結果好像很辛苦的樣子。到底SS的多邊形能力是多強呢？又能否擴允功能呢？

A：有關SS的多邊形能力之質疑是讀者投書最多的。首先，90萬多邊形／秒是SS開發途中的發表規格，其後在完成之前也有多種改變。我想，應該是因爲成本的壓力（硬體開發以設定之價格爲準則）或開發時間的問題，因而降低了多邊形能力。就如某工作人員曾說，希望VDP2的能力再增強到，且關於多邊形處理能力，也表示與MODEL1同一程度，因而可以推算SS之多邊形能力是〝MODEL1加上處理畫紋能力〞之程度（其實還有更細節之不同）。另外，讀者也問與MODEL2有何不同。答案是…不能作比較的。想想看，只CG板就要十幾萬日幣了，怎能比呢？若說規格上沒什麼差別，那MODEL2也沒有存在價値了。目前無任一家用遊樂器之功能是望其項背的。連PS的多邊形也比不上。因此，SS版的DAYTONA USA已是不錯的了。
最後提到擴充性，應該可以做到如3DO般M2加速器的程度。只是爲提升多邊形能力，在做幾何處理之處理機及Renderig用的LSI上必須增加大量的記憶系統（類似製作新的CG板）。以現今之半導體技術及成本等相對相關問題，要以低價格（兩萬日幣）提供市場需要是還要很久很久以後的事了。



熱門名作排行榜 TOP GAME

讀者票選人氣值最高之GAME

名作to10 SUPER [GAME]

1

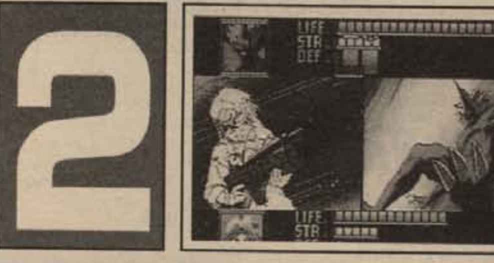


超眞實麻雀PV

◆SEGA◆發售中◆￥8800◆PZG

人氣值數 **649**

2



碧奇魂

◆SEGA◆發售中◆￥5800◆RPG

人氣值數 **601**

3



新忍傳

◆SEGA◆發售中◆￥4800◆ACT

人氣值數 **514**



4



RAMPO

◆SEGA◆發售中◆￥7800◆AVG

人氣值數 **487**



5



輝水晶傳說

◆SEGA◆發售中◆￥6800◆ACT

人氣值數 **440**

名次	遊戲	資料	人氣值數
6	星戰英豪	◆SEGA◆發售中◆￥6800◆STG	301
7	飛龍戰士	◆SEGA◆發售中◆￥6800◆STG	240
8	VR快打	◆SEGA ◆發售中◆￥8800◆ACT	117
9	怪物快打	◆那克沙特◆發售中◆￥5800◆ACT	109
10	時空騎士	◆SEGA◆發售中◆￥4800◆ACT	104



期待名作TOP t0 10

名次	遊戲	資料	期待值數
1	天外魔境外傳	◆哈德森◆'96年春◆價格未定◆RPG	580
2	VR快打2	◆SEGA◆預定'95年◆價格未定◆ACT	489
3	王者之師	◆SEGA◆'95年末◆價格未定◆RPG	330
4	魔法騎士	◆SEGA◆8月25日◆￥4800◆RPG	310
5	VR戰警	◆SEGA◆預定'95年◆價格未定◆SLG	280
6	超級空戰	◆泰德◆9月22◆￥5800◆STG	276
7	魔域幽靈	◆卡普空◆預定'95◆價格未定◆ACT	217
8	時空騎士2	◆SEGA◆未定◆價格未定◆ACT	160
9	真女神轉生 惡魔召喚師	◆亞特拉斯◆'95年末◆價格未定◆RPG	147
10	大戰略SS	◆SEGA◆9月◆￥7800◆SLG	126

軟體開發白皮書〔發行表〕

7月份發售軟體

14日	學校の怪談（學校的怪談）／SEGA／AVG／¥5800
14日	バーチャルファイターリミックス（VR快打加強版）／SEGA／ACT／¥3400
21日	バーチャルバレーボール（VR排球）／想像者／SPG／¥7800
21日	リグロードサーガ（王國傳說）／SEGA／RPG／¥5800
28日	Dの食卓（D之食卓）／阿克雷瑪／AVG／¥8800
28日	實況パワフルプロ野球'95　開幕版（實況野球'95開幕版）／柯拿米／SPG／¥5800

8月份發售軟體

4日	RACE DRIVIN（超速賽車）／天肯／SPG／¥5800
4日	麻雀海岸物語～麻雀狂時代セクシーアイトル編～（麻將海岸物語）／微網社／ETC／¥6800
11日	學校のコワイうわさ　花子さんがきた!!（校園鬼話）／卡普空／ETC／¥4980
11日	ストリートファイターリアルバトル　オン　フィルム（真人版快打旋風）／卡普空／ACT／¥5800
11日	シャイニング・ウィズダム（陽光戰士）／SEGA／A・RPG／¥5800
11日	水滸演武（水滸演武）／DATA EAST／ACT／¥5800
11日	卒業II　ネオ・ジェネレーション（卒業II）／山河社／SLG／¥6800
25日	魔法騎士レイアース（魔法騎士）／SEGA／A・RPG／¥4800
上旬	アイドル麻雀ファイナルロマンス2（麻將羅曼史2）／講談社／ETC／¥7800
8月預定	テレビアニメ　スラムダンク（灌籃高手）／萬岱／ETC／價格未定

9月份發售軟體

1日	實戰麻雀（實戰麻雀）／想像者／ETC／¥6800
8日	サンダーストーム＆ロードブラスター（閃電風暴）／EXECODEVELOP／ACT／¥6800
14日	魔法の雀士　ぽえぽえポエミイ（魔法雀士）／想像者／ETC／價格未定
22日	レイヤーセクション（超級空戰）／泰德／STG／¥5800
22日	ブルー・シカゴ・ブルース（芝加哥殺人事件）／山河社／AVG／¥7800
下旬	キング・オブ・ボクシング（拳王之道）／勝利娛樂／SPG／價格未定
下旬	メタルファイターMIKU（美少女格鬥）／勝利娛樂／ACT／價格未定
9月預定	寶魔ハンターライムPerfect Collection（寶魔獵人完全版）／阿茲米克／AVG／¥8800
9月預定	信長の野望・天翔記（信長野望天翔記）／光榮／SLG／價格未定
9月預定	永世名人（永世名人）／柯拿米／ETC／¥5800
9月預定	ぷよぷよ通(2)（魔法氣泡2）／COMPILE／ETC／¥4800
9月預定	燃えろ！プロ野球'95DOUBLE HEADER／傑力可／SPG／價格未定
9月預定	ウイングアームズ～華麗なる擊墜王～（空中擊墜王）／SEGA／STG／¥5800
9月預定	X JAPAN（同左）／SEGA／ETC／¥6800
9月預定	ゴールデンアックス・ザ・デュエル（戰斧格鬥篇）／SEGA／ACT／價格未定
9月預定	ワールド　アドバンスド大戰略～鋼鐵の戰風～（大戰略SS）／SEGA／SLG／¥7800
9月預定	將棋まつり（將棋祭）／SETA／ETC／¥9200
9月預定	北斗の拳（北斗之拳）／帕布雷斯特／RPG／價格未定

10月份發售軟體

13日	AQUA WORLD海美物語（海美物語）／MIZUKI／ETC／價格未定
上旬	ルパン三世　THE MASTER FILE（魯邦三世）／MIZUKI／ETC／¥5800
下旬	フェーダ〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜リメイク（王者之師）／亞諾曼／S・RPG／價格未定
10月預定	ときめき麻雀パラダイス〜戀のてんぱいビート（性感麻將）／SCE／ETC／¥6800

11月份以後發售軟體

11月	シュトラール　秘められし七つの光（未定）／MEDIA／AVG／價格未定
12月	ファンタジック・アドベンチャー（夢幻冒險）／傑力可／AVG／價格未定
12月	ダライアス外傳（太空戰鬥機外傳）／泰德／STG／¥5800
12月	誕生〜デビューS〜（誕生）／廠商未定／SLG／價格未定
'96年1月	LUNAR（銀河之星）／角川書店／RPG／價格未定

發售日未定軟體

'95年夏天	ストリートファイターII　ムービー（快打旋風II）／卡普空／ACT／¥6800
'95年夏天	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK（兵蜂3）／柯拿米／STG／價格未定
'95年夏天	ときめきメモリアル〜forever with you〜（純愛手札）／柯拿米／SLG／價格未定
'95年夏天	天地無用！魎皇鬼ごくらく（天地無用魎皇鬼）／UMEDIA／AVG／¥7800
'95年秋天	モータルコンバットII完全版（真人快打II完全版）／阿克雷瑪／ACT／價格未定
'95年秋天	提督の決断II（提督的決斷II）／光榮／SLG／價格未定
'95年秋天	占都物語（占都物語）／CSK總合研究所／ETC／¥5800
'95年秋天	ばくばくアニマル〜世界飼育係選手權〜（未定）／SEGA／ETC／¥4800
'95年秋天	オフ・ワールド・インターセプター（未定）／BGM VICTOR／ACT／價格未定
95年秋天	X-MAN（特異功能組）／卡普空／ACT／價格未定
95年秋天	QUOVADIS（超時空爭霸戰）／GREAMS／未定／價格未定
95年秋天	シムシティ2000（模擬城市2000）／SEGA／SLG／價格未定
'95年秋	STEAMGEAR MASH（未定）／達卡拉／未定／價格未定
95年末	時空偵探DD〜幻のローレライ〜（時空偵探DD）／亞斯基／AVG／¥6800
95年末	真・女神轉生　デビルサマナー（真女神轉生）／亞特拉斯／RPG／價格未定
95年末	セガ・アドベンチャー（未定）／GAME STUDIO／AVG／價格未定
95年末	GOTHAII（未定）／光榮／SLG／價格未定
95年末	ガーディアンヒーローズ（守護者列傳）／SEGA／ACT／¥5800
95年預定	行け！稻中卓球部（稻中桌球部）／阿克雷瑪／SPG／價格未定
95年預定	エイリアン　トリロジー（異形突擊）／阿克雷瑪／未定／價格未定
95年預定	レボリューションX（緊急行動X）／阿克雷瑪／STG／價格未定
95年預定	ガンバード（天堂鳥）／彩京／STG／價格未定
95年預定	ナイトストライカーS（暗夜追擊）／PINK／STG／價格未定
95年預定	忍空（同左）／SEGA／ACT／¥4800
95年預定	真・女神轉生（同左）／ATLUS／RPG／價格未定
95年預定	パチンコ倶樂部（柏青哥倶樂部）／ISC／ETC／價格未定
95年預定	ヴァンパイア（魔域幽靈）／卡普空／ACT／價格未定
95年預定	ザ・タワー（未定）／OPEN BOOK／SLG／價格未定
95年預定	バーチャファイター2（VR快打2）／SEGA／ACT／價格未定
95年預定	ファンタジーアース（夢幻世界）／SEGA／未定／價格未定
95年預定	バーチャレーシングサターン（VR賽車SS）／華納公司／SPG／價格未定
95年預定	バーチャコップ（VR戰警）／SEGA／STG／價格未定
95年預定	BUG！（未定）／SEGA／ACT／價格未定
96年春天	天外魔境外傳（同左）／HUDSON／RPG／價格未定
96年春天	齊天大聖〜孫悟空〜（齊天大聖孫悟空）／GRAMS／S・RPG／價格未定
96年春天	風水先生（風水先生）／博報堂／ETC／¥5800
發售日未定	圍碁（圍棋）／亞斯基／ETC／價格未定
發售日未定	プリンセスメーカー2（美少女夢工場2）／MICRO CABON／SLG／價格未定
發售日未定	ダービースタリオン（德貝賽馬）／ASCII／SLG／價格未定
發售日未定	本格派四人打麻雀ゲーム　プロ麻雀「極」S（職業麻將「極」）／雅典娜／ETC／價格未定

發售日未定　垰King The魂～SPIRITS～（王魂）／亞特拉斯／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　サクセス・ストリー（未定）／ALTRON／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　３Ｄアクション（３Ｄ格鬥）／想像者／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　The 11th Hour The 7th GuestⅡ（第七訪客Ⅱ）／VISIT／ＡＶＧ／價格未定
發售日未定　ドラえもん（小叮噹）／A撲克／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　アローン・イン・ザ・ダーク２（長夜漫漫２）／ELECTRONIC ARTS VICTOR／ＡＶＧ／價格未定
發售日未定　レインドロップス（未定）／ELECTRONIC ARTS VICTOR／未定／價格未定
發售日未定　神罰人生の意味（同左）／GAYNAX／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ガーディアンフホス（未定）／SAXSES／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　コットン２（小魔女２）／SAXSES／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　實戰パチスロ必勝法ＳＰ（實戰柏靑嫂必勝法ＳＰ）／SAMMY／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ハイパーダービ（超級德貝賽馬）／ＣＳＫ總研／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　碁仙人（圍棋仙人）／Ｊ・WINK／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　現代大戰略（同左）／SYSTEM SOFT／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　マスターオブ　モンスターズ（萬獸之王）／SYSTEM SOFT／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　HOUSING（未定）／SUPER SOFT WARE／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　HOUSING CATALOG（未定）／SUPER SOFT WARE／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　アイスホッケー（冰上曲棍球）／SEGA／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　スターケイド（星際奇兵）／SEGA／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　SEGA ラリー・チャンピオンシップ（SEGA大賽車）／SEGA／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　バーチャテニス（ＶＲ網球）／SEGA／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　バスケットボール・サターン（籃球ＳＳ）／SEGA／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　ＴＩＺ Tokyo Insect Zoo（未定）／GENERAL・ENTERTAINMENT／未定／價格未定
發售日未定　ダライアス外傳（太空戰鬥機外傳）／TAITO／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　水滸演武（同左）／DATAEST／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　重裝機兵レイノス２（重裝機兵２）／日本COMPUTER SYSTEM／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　SUPER 301 SQ（同左）／日本物產／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　ＶＲ麻雀（同左）／日本物產／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ＵＳドラッグチャンプ（未定）／日本物產／未定／價格未定
發售日未定　ポリゴンＳＬＧ（PG SLG）／BANPRESTO／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　ロボット混載ＲＰＧ（未定）／BANPRESTO／ＲＰＧ／價格未定
發售日未定　パチンコファイター（柏靑哥戰士）／PLAY STAGE／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ゼロョンチャンプSPECIAL（房車大賽特別版）／MEDIA RINGS／ＲＰＧ／價格未定
發售日未定　RAYMAN／UBI SOFT／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　Hoops Hard Core（未定）／VIRGIN／未定／價格未定
發售日未定　ウイングコマンダーⅢ（銀河飛將Ⅲ）／ＥＡＶ／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　FIFAサッカー'96（FIFA足球'96）／ＥＡＶ／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　ショックウェーブ（未定）／ＥＡＶ／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　ビューポイント（未定）／ＥＡＶ／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　マジックカーペット（未定）／ＥＡＶ／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　ロードラッシュ（未定）／ＥＡＶ／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　３Ｄロボットシューティング（３Ｄ機器人大戰）／GAME ARTS／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　ゲームの鐵人ＴＨＥ上海（上海麻將）／太陽軟體／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　結婚～Marriage～（結婚）／SEGA／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　ダークセイバー（未定）／SEGA／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ドラゴンフォース（未定）／SEGA／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　レジェンド・オブ・トア（未定）／SEGA／ＲＰＧ／價格未定
發售日未定　アリーナ（未定）／SOFT BANK／ＲＰＧ／價格未定
發售日未定　HAT TRICK HERO S（未定）／泰德／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　心靈咒殺師　太郎丸（心靈咒殺師）／華納公司／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　コブラ・ザ・サイコガン（未定）／達卡拉／未定／價格未定
發售日未定　ＤＸ人生ゲーム（ＤＸ人生劇場）／達卡拉／ＳＬＧ／價格未定
發售日未定　四柱推命ピタグラフ（四柱推命）／DATAM／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　灣岸デッドヒート（未定）／巴克因影視／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　ザ・ホード（未定）／BMG VICTOR／ＥＴＣ／價格未定
發售日未定　３Ｄベースボール（３Ｄ棒球）／BGM VICTOR／ＳＰＧ／價格未定
發售日未定　ソーラー・エクリプス（未定）／BGM VICTOR／ＳＴＧ／價格未定
發售日未定　レガシー・オブ・ケイン（未定）／BGM VICTOR／ＲＰＧ／價格未定
發售日未定　慶應游撃隊２（慶應游撃隊２）／勝利娛樂／ＡＣＴ／價格未定
發售日未定　シーバススフィッシング（未定）／勝利娛樂／ＳＬＧ／價格未定

SATURN兔造型甄選活動辦法

ＳＳ桑爲答謝各讀者的愛護，特別企畫出一個贈獎辦法，這個辦法同時也讓玩家們有所發揮的空間。當然啦！重點是要將ＳＳ桑最珍愛的ＳＡＴＵＲＮ主機送給將ＳＡＴＵＲＮ兔詮釋最好的讀者。至於得到ＳＳ桑的ＳＡＴＵＲＮ主機其實很簡單，只要您把「ＳＡＴＵＲＮ特輯１」最後一頁的空白頁撕下，在上頭重新繪製您自己設計的我們ＳＡＴＵＲＮ特輯的吉祥封面人物－ＳＡＴＵＲＮ兔，寄到我們這兒來就可以了。但百密總有一疏，ＳＳ桑忘了印刷的紙張不易上色，而勉強上色的作品多半效果不彰，因此ＳＳ桑特別又想出了一個辦法，不但可以證明您是ＳＳ桑的忠實讀者，還可以使您的作品發揮最棒的效果。辦法就是將作品畫在一般畫紙上，再將特輯的最後一頁撕下，一同寄給ＳＳ桑就可以了。要注意截止時間在８月底，把握所剩的時間，趕快動筆吧！

對於買到特輯２的玩家，別擔心您沒有特輯１而沒法參加，您只要將下面表格剪下，貼在您的大作背後，一樣可以參加甄選，也有得ＳＡＴＵＲＮ主機的希望。

甄選截止日期：８月31日止（以郵戳為準）
資格：凡SS桑之忠實讀者，對於繪畫有興趣的大小朋友皆可。
甄選作品內容：ＳＡＴＵＲＮ　兔（ＳＡＴＵＲＮ特輯的吉祥物）的造型設定作品。
入選條件：需有ＳＡＴＵＲＮ特輯１最後一頁的證明，或特輯２的參加表格即可。
獎品內容：大賞——ＳＡＴＵＲＮ主機一部——（１名）
二賞——超級任天堂一部——（１名）
三賞——ＩＢＮ　ＰＣ　遊戲軟體二份——（２名）
幸運獎——電玩精美電玩掛布一份——（３名）
感謝獎：太空戰士卡通漫畫一套（５名）
贊助獎：名漫畫家溫國群親筆簽名之攻略漫畫——夢幻之星一本（10名）
參加獎：ＳＡＴＵＲＮ兔微笑一個（來就送）

作品請寄台北縣新店市復興路45號6F

電玩編輯部 SS桑收

作品將於SATURN特輯３刊出

☆投稿作品其使用權一列歸屬編輯部，編輯有權登載（稿件一律不退稿，若要退稿請註明並附回郵信封）

SATURN兔造型甄選活動表格				
姓名		筆名		男□女□
住址				
電話		興趣		
要對ＳＳ桑說的話：				

SEGA SATURN特輯2問卷調查表

以下的各問題請您利用本書中所附的回函卡填寫，填完後撕下直接投郵，不必貼郵票、折疊或裝訂。謝謝您的合作！

1. 您的綽號、小名、匿稱…是：＿＿＿＿＿＿＿＿（可填兩個以上）

2. 您的職業是：①學生　②上班族　③自由業　④其他＿＿＿＿＿＿＿＿

3. 排行ＳＳ熱線：請寫出已發售上市中您最喜歡的三款遊戲

4. 期待ＳＳ新卡：請寫出未發售的遊戲軟體中，您最期待的三款：
（請參考本書之軟體開發白皮書或新作情報局）

5. 您所擁有的主機是：①FC　②PCE　③MD　④G.B.　⑤G.G.　⑥SFC　⑦PC-SCD　⑧SNK　⑨MD-CD
⑩IBM.PC　⑪PC-9801　⑫3DO　⑬Play Station　⑭SEGA SATURN　⑮其他＿＿＿＿＿＿＿＿

6. 您每個月的零用錢是：①1000元以下　②1000～2000元　③2000～3000元　④3000～4000元
⑤4000～5000元　⑥5000元以上

7. 您喜歡的遊戲類別是：①RPG ②SLG ③STG ④ACT ⑤AVG ⑥PZG ⑦TBG ⑧SPG ⑨其他＿＿＿

8. 除了電玩您還喜歡：①漫畫 ②動畫 ③音樂 ④電影 ⑤錄影帶 ⑥書籍 ⑦其他＿＿＿＿＿＿

9. 請您爲本書的內容做個評估：①封面　②ＳＳ新聞社　③飛龍戰士徹底攻略　④遊戲研究所
⑤軟體解析　⑥突擊硬體大作戰　⑦新作情報局　⑧軟體開發白皮書　⑨SS技林君
⑩其他＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

10. 爲了您的權利，請告訴我們，你希望我們製作那一方面的資訊報導。

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

スーパーリアル麻雀PV

超眞實麻將PV

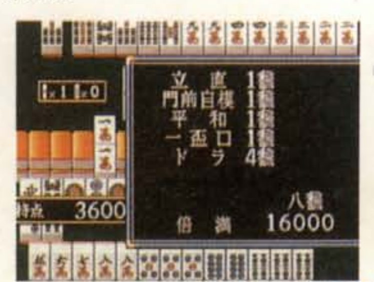
脫衣麻將的代表作「超眞實麻將」系列的最新作終於完全移植到SATURN上了，現在先讓大家一睹爲快！



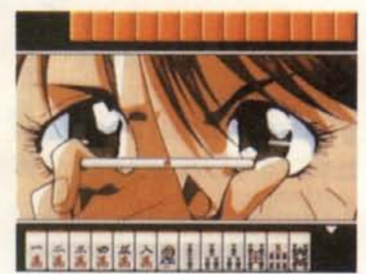
■發行廠商／塞塔　■發售日期／發售中　■定價／￥8800　■©SETA

一千張動畫!! 3位出場少女保証妙不可言!!

近來在大型電玩界的名作，脫衣麻將系列之「超眞實麻將」，終於要在SATURN上出最新作的「ＰＶ」了！而且是眞正完全的移植哦！由於脫衣的情節有尺度的問題，所以這款遊戲乃是限制級，只有18歲以上的玩家才可以玩哦！由於是完全的移植，所以所有的情節及畫面皆是原版重現，保証一刀未剪，讓你眞正玩得高興，看得過癮！不過爲了能夠完美的移植重現，可苦了我們的工作人員了！在本作中光是脫衣的部分就千餘張的動畫，要把它們都完全移植到遊戲主機上而又能順利執行，眞是一件艱苦龐大的工程！除了畫面之外，在大型電玩版中所有的一些奇招怪術也完全移植到SATURN版上了，看到辛苦的結果有了代價，眞是令人感動得想哭出來呢！



▲哇！好可怕的牌勢，一把倍滿貫的牌，叫人輸到家了！



▲咦！這個畫面好熟呀！

PV的出場少女們之介紹

在這次的作品中出場的女孩子，是私立「月浪學園」的３個可愛的學生，３人同時也都是好朋友。由於３人都酷愛麻將，因而成立了「麻將同好會」（非正式社團）。玩家所扮演的角色，爲了要加入她們的同好會而必須把她們一一擊敗才行，於是就這樣展開了一場麻將之旅！





活潑好動的戶外型美少女

擁有小麥色肌膚，可愛迷人的美月小姐，從小就喜歡運動，尤其喜歡戶外活動，是個十分活潑好動的女孩子。雖然乍看之下，好像並不是非常厲害的對手，但是偶爾也會有大牌的出現。筆者個人認爲她是最可愛的！



遠野美月
６月27日生（巨蟹座）
身高：164CM　血型：Ａ型
三圍：88／58／87

優雅文靜的賢慧型美少女

沉靜、細心、個性非常溫和文雅的綾小姐，雖然才開始學習麻將沒有多久，但是她可是３個人之中最認眞，努力鑽研的一位！最近麻將的功力更明顯的提升了許多，通常在玩牌時很快就聽牌了，雖然每次贏得不太多，但一場長期抗戰下來也往往令人吃不消呢！



藤原　綾
１月９日生（山羊座）
身高：169CM　血型：AB型
三圍：79／56／85

天眞浪漫的實力派美少女

最後的對手，就是這位來自台灣的歸國少女晶小姐。由於在台灣曾得名師指點麻將，因此功力也是非同小可。由於個性十分的自由奔放，全身散發出一種開朗樂觀的氣息，任誰見了她都會整個人開朗起來！不過據說她在遇到牌勢不妙的時候，會使出怪異手法作牌來逆轉局勢哦！



早坂　晶
10月12日生（天秤座）
身高：152CM　血型：Ｏ型
三圍：89／57／88

新忍傳



頗受好評的「忍傳」的續集又來了。這次不但保留了前作受歡迎的動作，還加了不少新花招哦！動作遊戲迷別錯過了。

■發行廠商／SEGA ■發售日期／發售中 ■售價／¥5800 ■／©SEGA

本款遊戲將忠實呈現忍者風貌

在JAC登場的那些演員們再度地完全呈現在遊戲的螢幕當中。本款遊戲裡頭便可以欣賞到非常眞實的動作畫面，就有如拍電影一樣，令人覺得非常新鮮。自從移植到SS版之後，不論是在畫面設計或聲效音樂上都已有大幅度的強化。不過新忍傳系列遊戲中的怪異氣氛仍然保存著。加上是採用眞人畫像，所以看起來更恐怖，保證讓你買了之後絕對不會後悔。





巧妙地使用忍術

雷龍

畏沙門

分身術

▶只要取得分身術的道具時則螢幕上只會出現角色的殘像，不過殘像仍有攻擊判定，仍然要小心。





▲正當要攻擊的時候，在短暫的時間內會有畏沙門天出現來幫助提高攻擊力。畏沙門天看起來有點恐怖。



▲只要取得道具就會出現雷龍，從空中打雷下來給與畫面上的所有敵人重擊是一個不錯的伙伴。

增強了使用刀的畫面，使格鬥氣氛更加濃厚！

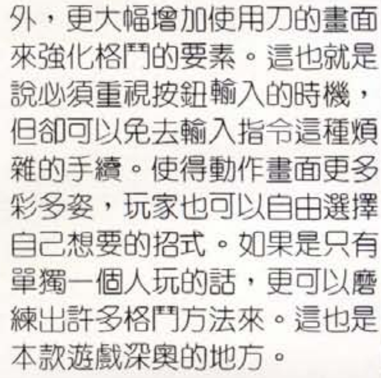
雖然本款遊戲是諷刺前戰國時代的世界觀，但遊戲本身的內容，卻是完全是精彩動作性遊戲。遊戲裡頭的角色，有的利用空手作爲攻擊，有的則使用刀或掌中劍作爲攻擊。另外爲了過關而必須使用的八雙飛的移動動作等都曾經爲熱愛動作性遊戲的愛好者所津津樂道。

『新・忍傳』除了繼承了以往系列遊戲中已有的動作之外，更大幅增加使用刀的畫面來強化格鬥的要素。這也就是說必須重視按鈕輸入的時機，但卻可以免去輸入指令這種煩雜的手續。使得動作畫面更多彩多姿，玩家也可以自由選擇自己想要的招式。如果是只有單獨一個人玩的話，更可以磨練出許多格鬥方法來。這也是本款遊戲深奧的地方。



▲照片上看起來的姿勢雖然很古怪，但如果配合地形躍起的話，還可以連續跳躍。





▲刀的防禦範圍只侷限於正面防衛。至於背後攻擊、頭頂攻擊和火炎攻擊則無效。

彈回敵人所發射的飛行道具。



▲敵人發射飛行道具過來，這時如果只用手來擋的話，則會損失很多的體力，最好能反過來利用飛行道具進行攻擊。



▲在飛行道具快接近身體時，馬上振刀抵擋，這時飛行道具就會朝反方向飛去，不必自己動手就可贏得勝利。

從第一關到第四關的攻略介紹

第一關

是以京都作爲背景的城堡舞台，本關卡所重視的是敵人（忍者）的近身攻擊。敵人主要是以手裡劍做爲攻擊武器向你攻擊，所以玩家可把此關當做是用來練習防禦和回擊的地方。在長橋的背景中會一直不斷地出現敵人。如果一直走在橋中央的話會遭受到敵人兩邊夾擊，所以最好能一邊防禦一邊前進。



頭目



弱點是位在角以外的地方，它會不斷地以擲獸角，旋轉突進及噴火柱做爲攻擊，當它噴出火柱攻擊時，玩家可躲在固定的安全地帶以避攻擊。

第二關

本關是在樹枝與樹枝之間飛行移動的關卡。即使是有些地方外表看似乎飛不上去，不過只要試著使用八雙飛或邊按方向鈕上方邊按跳躍鈕的話，有時就可飛到了。必須要小心的是敵人從上方進行手裡劍攻擊。如果看到火苗在樹上就必須立即將其給毀壞。



▼可以看見人頭在空中飛舞！必須小心敵人從背後偷襲。



▲如果在樹枝上停留太久也會掉落下來。

頭目



在關卡途中出現的中魔王好像是大巨人，玩家必須阻止它向前進，並在適當的時機用刀攻擊它。

第三關

本關是最像「忍」系列遊戲中的代表恐怖情景。敵人會在遠處攻擊你。一群拿著火箭砲的士兵，在短距離時會以小刀攻擊人，在遠距離時會發射火箭砲攻擊。不管如何的令你生氣，你必須防禦之後再趁機將他們打倒。



▶地板之間居然有電視!?眞奇怪。

頭目



魔王，著地時會對出綠色的有毒瓦斯，這時可利用跳躍避開毒瓦斯攻擊，當它躲在草叢時就是準備前進的預兆，玩家可使用八雙飛抓住天花板然後進行攻擊。

第四關

本關是以木造的和式房屋做爲舞台。和畫面裡頭會出現穿和服褲裙的敵人，他們會以連續棒術做爲攻擊，所以在他們一出現的時候就必須馬上將他們給打敗，否則會非常的麻煩。至於中魔王如果噴出火焰攻擊，則必須用八雙飛躲避，如果刀子發出青光則表示爲無敵狀態，須特別注意。



▶如果有防毒面具的話，看起來就比較安全。

頭目

電梯形式的關卡。如果掉到畫面下方會很危險所以必須立即使用三角飛等向上逃走。敵人本身對於普通的攻擊並不懼怕，所以玩家只能在它發射光球時用刀將球給反彈回去。

救出師父的女兒之前必須嘗盡許多苦頭

擄走師父的女兒的那一批神秘軍團的首領，就是同門師弟一馬。由於無法抵抗內心貪婪的誘惑，因而執意要將社會變成萬劫不復的亂世。如果讓他如此的放任下去，那麼世界將籠罩於黑暗勢力之下……！

シ ョ ウ爲了追尋一馬的蹤跡，而一步步的衝往神秘組織的核心，千萬不可以放棄啊シ ョ ウ，後面只剩5個關卡而已！這一次我們所介紹的攻略只到這裡爲止，後面就必須看玩家自己的本事了。

三國志IV

三國志IV

「三國志IV」終於有ＳＳ版了。「IV」的特徵是戰略或武將能力的設定更精細。接著就介紹戰略、武將及ＳＳ版的重點功能。



■發行廠商／光榮　■發售日期／發售中　■定價／￥14800　■©KOEI

倣效歷史羣雄，SS版登場

衆所皆知的光榮招牌模擬遊戲軟體。玩家可以自成君王以統一天下爲己任。其創作動機是由中國歷史小說「三國志演義」而來的。在「IV」中，將有更多的武將登場，而且每一位武將的個性、能力都設定得更細緻。內政、外交、戰鬥的模擬更加進化，說得更貼切的話是變複雜了。1800年前在中國所展開的故事又再度活生生的展現其風貌。要想稱霸天下的話，多少得具備歷史知識。邊玩邊學吧！

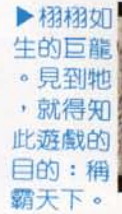
開場白 像電影般的寫實影片與CG



◀哇！如此壯觀的畫面。好像眞的有成千上萬的軍隊在此聚集呢！眞叫人讚嘆。



◀美麗的日落景色。這些畫面全是依實物精心製作的。





▶栩栩如生的巨龍。見到牠，就得知此遊戲的目的：稱霸天下。



▶標題畫面雖然看起來不怎麼樣，但是其後出現的畫面實在浩大的不知如何形容。



放映寫實照片

◀主要事件發生時會有寫實影片放映。在中國實地拍攝，相當生動！

歷史般

▼集合三國志的歷史重點劇本，與ＳＦＣ版一樣全部有６項。



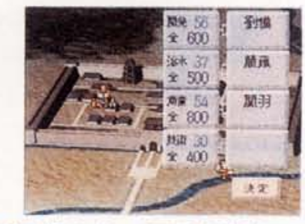


從遊戲中學歷史！

內政 有能力的武將對發展不可或缺

如果玩家不是從遊戲開始就擁有相當豐富的人才的話，首先必須要網羅人材。人材的搜索或任用，必須要是具有〝人材〞能力的武將。如果沒有擁有具備人材能力的武將的話，突然發生戰爭，也要儘快招兵。能不能任用到好的人材，與君王的品德、或是與對方有無緣份息息相關。從IV開始，君王不必親臨內政，可委任給擔任官去負責。





▲擔任官最好２人，春夏主治水、開發，秋冬主商業投資乃訣竅。

外交 重點是使用外交手段減少敵人

從「IV」開始，和同盟的外交談判即使領屬也可以執行，但除君王以外須具有「外交」能力。同盟談判之際，設定的同盟期間愈長，對方提出的條件也會愈多。談判時邊觀察對方的態度，邊改條件，儘可能掌握優勢。



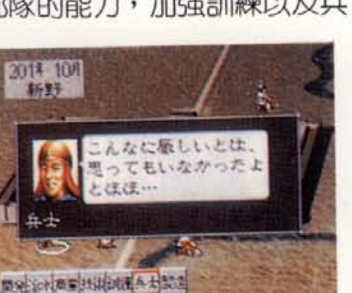
▲有魅力的君王，自然會有武將親自登門請求任用。相反的也可能遭冷眼拒絕。





戰爭

上一集中，武將的武力就足以決定部隊的勝敗，但是在「Ⅳ」中，統禦力關係著部隊的戰鬥能力。也就是說，具備高度智力或統禦力的〝軍師〞其存在愈發重要。爲了要提昇部隊的能力，加強訓練以及兵器的製造是不可或缺的。讓武力高強的武將擔任訓練的工作效果更顯著。此外，在戰場上最重要的不外乎武將之謀略能力。這可以抵補部隊戰鬥能力。不適用物量作戰的「Ⅳ」，不善用謀略是無法得勝的。





▲若要訓練士兵 最多可以指派10人擔任，人數越多效果越好。



▲出擊前的部隊編制。一個部隊最多可以有３名武將。正規軍有５部隊，多達15萬人出擊 。



▲開戰前的謀略之一驅虎（促使武將謀反）。配合流放謠言的效果更佳。

武將檔案



武將的個別能力變得重要的「Ⅳ」。在ＳＳ版，可以由指數來檢索武將的名字或統禦力、武力、政治力等能力。裝配上了一套非常方便的〝武將檔案〞。

野戰



在野戰中，有效率又能致勝的剋敵方法就是使用放火箭及火攻。此時重要的是火攻效果。應該要將敵軍追趕到容易起火的森林或草地。武將智力愈高成功率也愈高。

攻城戰



在「Ⅳ」裡，受到敵軍攻擊時，可以選擇野地戰或護城戰。首先應先考慮以野地戰迎擊。在護城戰中，落石與弓箭才是有用的武器。敵軍用梯子攀爬上來的話，要在其上佈置武力高強的武將部隊。



▲野地戰火攻較具效果。將敵人追趕到向風處。要防守敵人的火攻則應選山等不易著火的地形。



▲在單騎戰對打時，可以一舉擊敗敵方武將，但是敵方武力値低的話就算要求也會遭拒。

以CD-ROM揭序CG與遊戲的氣氛





◀ＳＳ的話實際照片多及順暢度高。其他只要等候時間再短些就好了。

本雜誌的ＣＤ－ＲＯＭ裡收錄了「三國志Ⅳ」的開場白、內政、戰爭的遊戲情況。

欲任用武將卻遭拒絕，因而一時氣憤發動了戰爭，結果被對方一招〝同討〞戰略導致失敗。不過這就要向大家解說〝失敗乃成功之毋〞。

人材的任用在遊戲一開始進行時，首先就要尋找有能力的武將。這時候，如果到太遠的區域找的話，反而發現率不高。所以搜索人材，要從自己的城市或鄰近地區開始著手。

同討則會影響執行策略的武將與對手武將智力差、以及對手部隊的士氣。事前的情報要確認清楚。

全能型武將

此類型的武將，其全部的能力值都具有一定程度的高水準。不論是在最前線作戰，或是託他從事內政的工作，都相當的適合。



「三國志IV」動用了450位以上的人物。從其中挑選了30位特別想知道的〝派上用場〞的武將，與其資料一起向大家介紹。





三國志的主角是人物。掌握各武將的能力並活用的話，中國統一之日就不遠了。當然遊戲的樂趣在其過程。

曹操



字孟德。魏人。能力值的總合點數居全武將之冠。權謀術數皆所向無敵的武將。

統禦力	99	特殊能力
武力	88	情、人、製、作
智力	92	驅、流、燒、步
政治力	97	弓、火、同、混
魅力	98	修、虛、罵

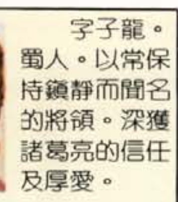
周瑜



字公謹。吳人。是位才貌雙全的戰略家。在海戰、野戰中最能發揮所長。

統禦力	97	特殊能力
武力	78	外、情、人、製
智力	98	作、驅、步、流
政治力	89	燒、海、火、落
魅力	97	同、混、修、連 虛

趙雲



字子龍。蜀人。以常保持鎮靜而聞名的將領。深獲諸葛亮的信任及厚愛。

統禦力	96	特殊能力
武力	98	情、人、流、燒
智力	85	連、諜、步、騎
政治力	80	弓、修、火、落
魅力	95	同、混、虛

陸遜



字伯言。吳人。善於計算的吳國名將。活躍在內政、戰場上，眞是個全能型人才。

統禦力	96	特殊能力
武力	79	外、情、製、作
智力	97	驅、燒、諜、步
政治力	87	弓、海、火、同
魅力	95	混、運、修、虛

姜維





字伯約。蜀人。曾破過諸葛亮的天才武將。具有風變能力。

統禦力	89	特殊能力
武力	91	情、製、作、流
智力	95	諜、步、騎、弓
政治力	86	落、風、混、連
魅力	85	修、虛

孫權





字仲謀。吳人。善長人材與外交能力。會使用削弱敵人知名度的小計謀。

統禦力	89	特殊能力
武力	82	人、驅、步、海
智力	87	混、連、修、罵
政治力	73	
魅力	97	

鄧艾



字士載。代表魏國的智慧型武將。地理兵法的才能優越。特殊才能卻稍嫌少。

統禦力	93	特殊能力
武力	85	情、製、步、弓
智力	93	火、修、虛、罵
政治力	81	落、混
魅力	75	

郝昭



字白道。魏人。現實主義戰術家。所有能力在80分以上。在重要據點擔任軍事、內政工作。

統禦力	87	特殊能力
武力	84	情、製、作、燒
智力	83	步、弓、火、落
政治力	80	混、修、虛、罵
魅力	84	

鍾會



字士季。魏國的代表型智慧武將。曾和鄧艾一起攻略蜀國。

統禦力	84	特殊能力
武力	73	情、製、作、驅
智力	95	諜、步、騎、海
政治力	87	火、修、罵
魅力	78	

張遼





字文遠。魏人。曾以800 的兵力擊退10萬吳國大軍之名將。讓孫權畏懼。

統禦力	91	特殊能力
武力	90	外、人、作、燒
智力	82	騎、弓、火、同
政治力	69	虛
魅力	85	

呂蒙



字子明。吳人。文武兩道的戰略家。在歷史記載中曾打敗關羽。

統禦力	92	特殊能力
武力	85	情、人、作、連
智力	90	驅、燒、諜、修
政治力	62	步、弓、海、混
魅力	87	虛

羊祜



字淑子。魏人。廣受人民支持的名將。特殊能力並不那麼多，但海戰、野戰皆行。

統禦力	90	特殊能力
武力	73	外、作、步、弓
智力	80	海、混、連、修
政治力	78	虛、罵
魅力	85	

陸抗



字幼節。吳人。陸遜之子。繼父之後任荊州總督。統禦力高、特殊才能也多。

統禦力	94	特殊能力
武力	72	外、情、人、製
智力	80	燒、步、弓、海
政治力	72	虛、落、同、連
魅力	85	修、罵

王濬



字士治。魏人。曾率領20萬水軍討伐吳國。善長於火計、海戰的武將。

統禦力	86	特殊能力
武力	83	外、流、連、罵
智力	79	燒、步、騎、海
政治力	72	火、同
魅力	82	

外：外交、情：情報、人：人才、製：製造、同：同討、作：作敵、驅：驅虎、流：流言、燒：燒討、混：混亂、連：連環、諜：諜報、步：步兵、火：火計、落：落石、修：修復、虛：虛報

武鬥型和智力型武將

武鬥型武將在武力、及戰場的統御能力方面較優異。
而智慧型武將則比較適合擔任軍師等工作。

呂布



字奉先。魏人。董卓。做爲君主的魅力不足，人材任用不佳。只適合作戰。

統禦力	78	特殊能力
武　力	100	騎、弓、火、罵
智　力	30	
政治力	13	
魅　力	40	

夏侯惇



字元讓。魏人。傳聞左眼被射中時，親自拔出箭並將眼珠吞食。曹操得力左右手。

統禦力	94	特殊能力
武　力	96	燒、步、騎、火 同、混、修、虛 罵
智　力	62	
政治力	56	
魅　力	78	

諸葛亮



字孔明。蜀人。具21項特殊能力，居全武將之最。使用妖術般的策略。

統禦力	97	特殊能力
武　力	55	各武將 俱備的能力 皆有
智　力	100	
政治力	96	
魅　力	96	

魯肅



字子敬。吳人。擅長外交，吳國最高司令官。曾致力於與蜀的外交談判。

統禦力	80	特殊能力
武　力	57	外、人、製、流 謀、落、同、連 修　謀
智　力	92	
政治力	95	
魅　力	90	

關羽



字雲長。蜀人。擁有傲人的卓越統禦力，在戰場所向無敵。能力的總得分居全武將第7位。

統禦力	100	特殊能力
武　力	98	情、流、燒、諜 罵、步、騎、海 火、落、同、混 連、修、虛
智　力	82	
政治力	65	
魅　力	96	

孫策

字伯符。吳人。孫堅長子。能力總得分也在群將中居第8位。率先在戰爭上奮戰吧！

統禦力	95	特殊能力
武　力	93	人、燒、諜、步 弓、海、火、落 同、罵
智　力	85	
政治力	69	
魅　力	92	

司馬懿



字仲達。魏軍中的實力者。和諸葛亮旗鼓相當的對手。

統禦力	98	特殊能力
武　力	61	各武將 俱備的能力 皆有
智　力	99	
政治力	91	
魅　力	81	

張昭

字子布。吳國的代表文臣。重視內政，即所謂的和平主義者。

統禦力	37	特殊能力
武　力	23	情、人、製、作 流、同、混、修 虛
智　力	88	
政治力	98	
魅　力	83	

張飛



字翼德。蜀人。雖是個行事衝動的武將，卻對劉備言聽計從。適合從事單騎戰。

統禦力	79	特殊能力
武　力	99	步、騎、火、落 罵
智　力	39	
政治力	22	
魅　力	39	

黃忠



字漢升。蜀軍老將。多用弓箭，喜歡進行單騎戰。

統禦力	93	特殊能力
武　力	97	燒、騎、弓、落 同、混、修、罵
智　力	67	
政治力	65	
魅　力	88	

徐庶



字元直。蜀人。可作爲戰場上的軍師，也可以處理內政。雖曾在劉備麾下，後投靠曹操。

統禦力	87	特殊能力
武　力	67	外、情、人、製 作、驅、諜、步 連、火、落、同 混、修
智　力	96	
政治力	88	
魅　力	84	

張紘



字子剛。吳人。與張昭並稱「江東二張」的文臣。內政交給他準沒錯！

統禦力	27	特殊能力
武　力	19	外、情、人、製 流、混、燒、連 虛
智　力	87	
政治力	96	
魅　力	84	

馬超



字孟起。蜀人。馬騰之子。與許褚在一場單騎戰不分高下，曹操評他「不輸呂布的武者」。

統禦力	86	特殊能力
武　力	99	騎、弓、火、罵
智　力	43	
政治力	31	
魅　力	70	

許褚



字仲康。魏人。擁有武力值97的怪力。曾隨曹操征伐馬超。

統禦力	83	特殊能力
武　力	97	燒、步、落、罵
智　力	26	
政治力	16	
魅　力	68	

龐統



字士元。蜀人。實踐型的參謀，形象有點卑鄙，常常使用策略。

統禦力	90	特殊能力
武　力	60	情、人、作、流 謀、步、火、同 混、連、修、虛
智　力	98	
政治力	86	
魅　力	83	

郭嘉



字奉孝。魏人。擁有卓越的見識，深獲曹操信任的名軍師。

統禦力	42	特殊能力
武　力	27	外、情、人、製 驅、流、謀、同 混、連、修、虛 作
智　力	99	
政治力	92	
魅　力	89	

GRAN CHASER

未來賽車

此款以未來文明世界做爲背景舞台的賽車遊戲，相信必能帶給玩家們煥然一新的感官刺激！催緊油門，讓速度沸騰起來吧!!



■發行廠商／SEGA ■發售日期／發售中 ■售價／¥5800 ■／©SEGA

以沸騰的速度來制霸全部賽程吧!!

不同於GP賽車類遊戲，「未來賽車」有著全然不同的世界觀。以近未來的文明世界做爲遊戲背景，備有5種類型的賽車可供玩家自由挑選，在具備各種不同風格且風景優美的賽車跑道上，以猛烈的速度向前暴走，相信一定會令許多年輕的玩家們熱血奔騰吧！〝賽車手〞一個聽起來既令人心動卻又遙不可及的職業，而成爲一名世界頂尖的〝賽車英豪〞更是每位年輕男性嚮往已久的夢想吧！相信在這款遊戲「未來賽車」中，你一定能再度尋回那股失落已久的狂野動感！一起來感受音速呼嘯的痛快感吧!!





以POLYGON繪製而成的超華麗跑道

在此款遊戲中，一共準備了6種不同類型的賽程，它們分別是：賽程1－TERRA，建構在地球某一處的郊外，由於它是屬於研究用跑道，因此危險性不高。賽程2－GLACIES，架構在冰冷且黑暗的冰雪世界裡，沿途會有冰柱掉落阻止你的去路。賽程3－VASTITAS，由各種峻石架構，充滿許多險惡彎道的高技術性跑道。賽程4－NUBES，由許多懸浮在半空中的彎道所構成的高技術性跑道。賽程5－EVOFLAMMAS，架構在惑星溶岩區的超級跑道，由許多彎路構成，要注意飛落的火山彈！終極賽程－故事模式，唯有進入到此賽程中的賽車手才夠資格成爲賽車冠軍，先決條件就是：必須先稱霸前5個賽程！由於全部賽程都是開發者精心設計，並使用POLYGON 技術繪製而成的賽車遊戲，因此具有相當華麗的遊戲畫面，絕對值得各位玩家一睹風采。一起來感受充滿異國情調的未來賽車遊戲!!

豐富的視點切換&遊戲進行方式

在此款遊戲中「X鈕」爲座艙視點，可直接感受速度的衝擊與道路的險惡。「Y鈕」爲自車後方的視點，擁有中級賽車技術的玩家，不妨試試此視點。「Z鈕」則爲自車後方較高處的視點，此視點是最容易掌握整個賽車狀況的視點。除了具有豐富的視點外，遊戲的進行方式也相當有趣哦！利用機體上裝備可瞬時向左右移動的側翼加壓機能，或配置在賽車上的各種道具，將可發射導彈來攻擊對手，這一點與其他的賽車遊戲相較之下，顯得相當具有創意，而這也正是此款遊戲最大的賣點之一!!



◀採用X鈕的視點，將可直接感受到速度的衝擊。

▶Y鈕後方視點。





◀Z鈕則爲自車後方由高處望下的視點！

呈現地球氣氛的「故事模式」

從初級賽程到上級賽程中，跑道將隨難易度而有若干變化。但是，若想要進入第六賽場的上級賽程中，則玩家首先必須通過「故事模式」中第6回合的車賽，否則將無法選擇其他遊戲模式！在「故事模式」中的全5戰（上級賽程爲第6戰），必須充份掌握F1的賽車要領，並進入前3名內，才有希望進入下一場車賽！而決定比賽獲勝與否，除了卓越的賽車技術之外，影響比賽成最深的，莫過於車輛的各項設定，以及隨著分數的提高而能使用的各種追加裝備。在瞬息萬變的賽車場上，誰也無法預料下一秒鐘！唯有妥善運用各種裝備道具，賽車技術再加上一點點運氣相互配合，你才可能由衆多賽車好手中脫穎而出！熱血男兒，向前狂飆吧!!

在「自由競賽模式」中，光是以極速來馳騁的快感，就已經讓人直呼過癮了！尤其在此模式下，玩家將更能隨心所

靈活運用各項武器來助你一臂之力!!

欲來肆意地使用所謂〝導彈〞的危險道具以阻擋對手前進，實在令人忍不住要大呼〝爽快〞!!攻擊的基本技巧是：不需直接投向對手車上，只需將它投在遠處的彎道上，當對手行經地並不慎壓過它時…，馬上就有好戲可看了。在行經可取得〝導彈〞的路線上時，也別忘了尋找最佳攻擊地點以阻礙對手取得任何道具！另外，玩家亦可在上下分割畫面的「2P對戰模式」中，邀你的好友一同來參賽，這可是與〝時間競速〞或〝順位爭奪賽〞截然不同的樂趣唷!!



ROUND1 TERRA 地表跑道



▶在進入90度的彎道之前，最好先切進跑道左側，在進入彎道後迅速踩剎車來減速！



◀導彈可在賽道的左側取得，千萬別漏了拿唷!!





▶一出隧道緊接著就是右彎，在跑道右側將可取得道具。

▲在出隧道之後切入跑道右側的話，將可取得導彈。



ROUND2 GLACIES 冰雪跑道



▲在隧道入口的大彎道上，別忘了配合剎車減速來通過!!



▲在起跑點之後緊接著便是落差坡道，以及一連串和緩的彎道。



▶在此種道路狀況下，難免會打滑，要特別注意唷!!



◀在通往終點的直線跑道上，別忘了踩滿油門向前衝刺唷！



▶在激烈賽車的同時，也提防突然落下的冰柱啲！



ROUND3 VASTITAS 險峻跑道

▶在彎道過後緊接著又是一個驚險的彎道！





◀將可進入可自由拿取各類道具的路段。







▶保持在賽道的中央。



◀行走在中央的高台（!?）上，並在出口處右轉！



ROUND4 NVBES 懸浮跑道



◀在途中會出現左、右兩條賽道！在右（上）方的賽道中將可任意取得各項道具。





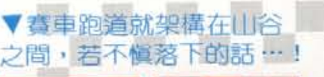
◀在直線跑道上也可取得各項道具唷！



▲可別忘了減速慢行唷!!



ROUND5 EVOFLAMMAS 熔岩跑道



▼賽車跑道就架構在山谷之間，若不慎落下的話…！







◀衝入近乎90度直角狀的彎道內，千萬要小心閃躲山壁！



◀衝出最終彎道，加速向終點奮進吧!!



▲溶岩地帶！

▶別忘了閃避火山彈！



グレイテストナイン

體感棒球

包括目前大聯盟的12支球團的隊伍都收集在本款遊戲當中。
玩家不但可以欣賞到大明星打球，還會看到實況轉播的球賽。



■發行廠商／SEGA ■發售日期／發售中 ■定價／¥5800 ■©SEGA

廣角度攝影及原音重現有如身歷其境!!

雖然本款遊戲已經在其他機種上出現過了。但是製作本款遊戲的製作群們，再次地加強本款遊戲的演出表現，以及美化音聲效果。使得本款遊戲更加地逼眞完備。在重新改善的過程中，我們取消了投打畫面和球場全體畫面間的切換；而直接以一個概觀的畫面使得比賽更順利的進行。這是以往所沒有的，第一眼看到後必定會覺得很新鮮。另外又增加了許多攝影的角度，使得玩家可從不同的角度觀看比賽，更具臨場感。在音效的方面，本款遊戲亦以錄音的方式將播報員的原音呈現在遊戲裡頭，讓人感到非常的親切。另外對於在觀衆席上的觀衆的加油聲，製作群也費了許多工夫；遊戲中總共設計了五種聲調（包括關東、名古屋、大阪、廣島、福岡等五地的方言）。玩家選擇其中之一來替自己喜歡的球隊加油。

想要玩好棒球遊戲，必須具備高超的操縱技巧，這樣才能夠從遊戲中找到樂趣。玩家必須從最基本的技巧開始練習，等到熟悉了再進一步要求更高的技巧。如此一來，便可以輕鬆地掌控整個遊戲了。

揮擊／觸擊

先決定站在打擊區的位置，然後等投手投過來之後便可揮棒打擊。只要調整揮棒擊球的時間，就可以控制擊球的方向。在揮棒打擊的瞬間，如果按著方向鈕的上方，則擊出滾地球的機率較大；相反地，如果按方向鈕的下方，則擊出高飛球的機率較大。可依照打擊者的打擊能力，來決定打什麼樣的球。如果是採用觸擊的話，在棒子觸擊到球的一瞬間，玩家可以調整球飛出去的方向，可用來打內野安打，強迫取分或使壘上的跑者向前推進。

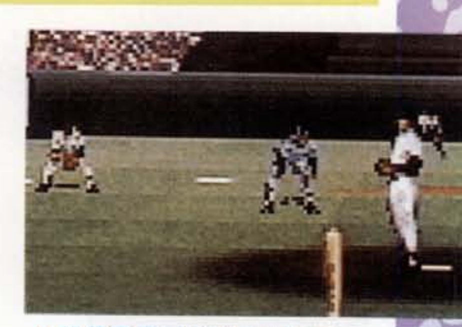


▲要想打出全壘打是非常困難的，但人人都想打。


◀如果想要採用觸擊，必須重決定站在打擊區的位置。

跑壘

每位選手的跑壘速度對於盜壘、離壘距離、滑壘、撲壘操作上都有很大的影響。特別是在壘上有跑者時的操作。當擊出高飛球時，如果球還沒落地之前，跑壘者會處在壘和壘之間。如果球形成安打，則跑壘者會自動進壘。如果被接殺，跑壘者則會自動回壘。


▲離壘最多只能離四步左右。



遊戲模式共有7種，玩家可以選擇自己喜歡的模式來進行比賽。如果玩家熟練的話，可以增加更多的趣味。

公開賽

公開賽是只有比賽一場的遊戲模式，可以進行對CPU戰或2人對戰等。



循環賽

玩家可進行30～130場的對抗錦標賽。



錦標賽

4～12支隊伍的錦標賽，只要輸了一場就會被淘汰掉，所以每場都必須小心翼翼。

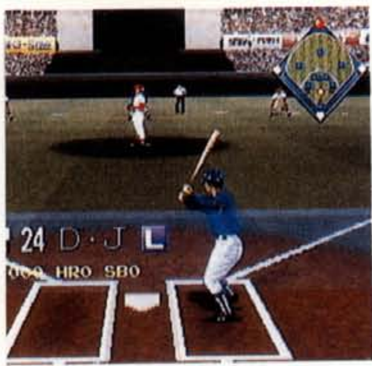


臨場感十足！畫面精彩逼眞

投手／守備移位

投手的投球種類有曲球、快速球、左變化、右變化等等，分別須按方向鈕的上下左右。投手站在投手丘上的位置是由L／R鈕操作的。如果要控制球速的話，則是以按住投球鈕的時間長短來決定的。假若能夠善用的話則可以很容易地將打者給三振掉。

另外在投手投球之前，也可以更動內外野手的守備位置（方向鈕＋information鈕）。但並不是每一球都要加以設定，不然會很麻煩，除非是遇到一些特殊的情況。



▲在投球前先決定要投的球路。



◀必須根據打擊者的能力以及是否有壘上的跑壘員來做守備上的調度。



◀投手也是一樣，每位投手的有每位投手的特徵。

接球

當球被打擊出去之後，就輪到內外野手的工作了。如果是高飛球的話，在球要落地的地方，會出現一個標示（當然也可在遊戲開始時的選擇設定中來取消標示）。所以只要指派一個最接近球的守備球員（會有圓形的指標出現）前往接球。如果在普通速度的情況下無法趕上接球的話，便可以按下絕技鈕撲球，有時還可以順利地將球給攔住。接到球之後，可以選擇傳向壘包，或者是不傳出去而只移動接到球的防守球員。所以在遇到一壘附近的滾地球時，必須謹愼的處理。



◀▼在人工操作模式上必須看清楚球落地的標示，畫面須在正中度畫面。有時可使用絕技撲接，尤其是在內野滾地球的時候。

接殺出局！

明星賽

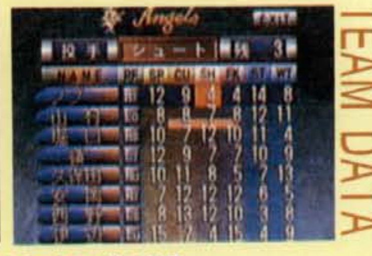
將兩大聯盟的明星球員齊聚一堂作一場表演賽。



STARS

球隊資料

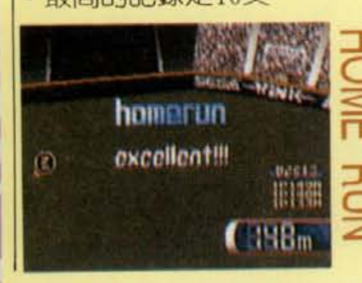
這是可以製作自己喜歡的球隊的一種特殊模式。



TEAM DATA

全壘打比賽

將一群強打者集合起來，比賽看誰可擊出最多的全壘打。最高的記錄是10支。



HOME RUN

棒球資訊

可以從表中看見去年日本職棒的所有成績資料，巨人隊的球迷，一定會很高興。



INFORMATION

廣角度攝影的妙處

比賽進行中，只要到了某一段時間，就可以設定畫面來表示球場全體的概觀。總共有四個角度畫面，平常的時候只要使用中間角度的畫面就可以了。如果是爲了使畫面看起來更有迫力，也可以將畫面調到低角度畫面或高角度畫面。









極上パロディウスだ！

極上瘋狂大射擊



完全使用原色的華麗世界有風趣的主角人物們，及充滿爆笑歡樂的射擊遊戲，終於完全移植到ＳＳ版了喔！

■發行廠商／柯拿米 ■發售日期／發售中 ■定價／￥5,800 ■©KONAMI

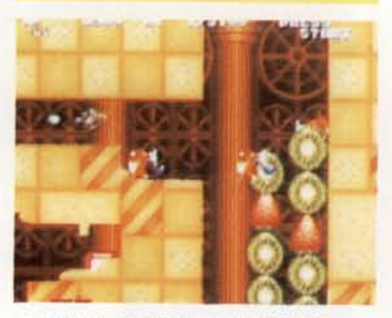
充滿爆笑的射擊遊戲登場

『極上瘋狂大射擊』是橫向螢幕型的正統派射擊遊戲。搭載著〃強力膠囊〃及〃強力鈴噹〃加強主角力量的系統，具有高度戰略性的射擊遊戲。另外，稱之爲〃精裝豪華版〃就如其表面意思一樣，『極上瘋狂大射擊』，就成了便宜又划算的二集精裝了喔！

ＳＥＧＡ　ＳＳ版極上瘋狂大射擊因爲較ＰＳ版晚發售，所以品質更佳。活用動畫拼合機能優越的ＳＥＧＡ　ＳＳ硬體特性，無論多麼巨大的人物出現，都能夠使衆多的人物同時飛繞著。還有，不必像ＰＳ版一樣，需要等待讀取ＣＤ－ＲＯＭ的時間。

當然，音源是ＣＤ－ＲＯＭ。所以，可以享受到比專業用更高品質的ＢＧＭ之樂趣。人物出現、飛行型態等等遊戲相關的要素也完全移植。成爲ＳＥＧＡ　ＳＳ版截至目前極上瘋狂大射擊最完美的製作成品。

華麗畫面中動作順暢的可愛人物



▲餅乾以動畫拼合技術製作，一點都感覺不出處理速度有任何中斷。



▲令人驚奇不已的是，小囉囉們同時成群出現。



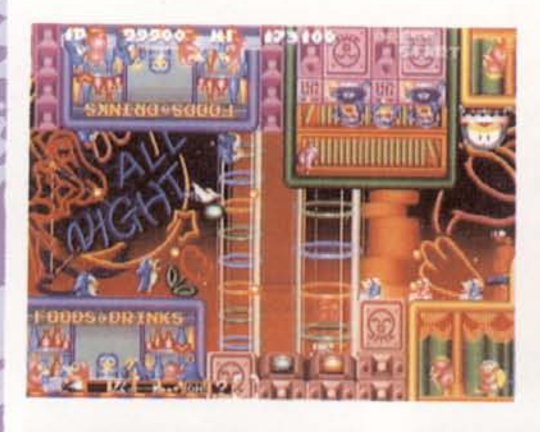
▲即使龐大數目的人物同時出現，完全不會因此而處理速度低落。

畫面比率可以變更。加上大型電玩版原始的畫面比率，也備有家庭用電視的畫面指令。

















〝極上瘋狂大射擊〞之基本知識大集合!!

強力膠囊

強力膠囊在一打倒敵人時，就會出現。在每一關開始的時候會有大量強力膠囊出現，可以快速增強力量哦！



▲藍色強力膠囊在誘敵時使用。

藍色強力膠囊

藍色強力膠囊，會對畫面上全部的小嘍囉造成傷害。

紅色強力膠囊

讓自機力量加強的強力膠囊。可不要漏掉任何一個加強力量的機會！



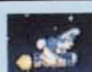
比克拜巴

具有穿透力的〞雷射〞雖然也不錯，但是向斜前方發射子彈的〞雙打〞更棒喔！



溫比

向後方射擊子彈的〞鐵鎗〞很有效。〞機器拳擊〞也想快點取得。



光子

能上下浮游的配備，使用方便。各個武器都威力超強。鄭重推薦喔！



米開艾爾

最多可向八個方向射擊子彈的〞旋轉攻擊〞，威力強勁。只要能避開子彈就算過關。



章魚助

攻擊大範圍敵人的〞波狀雷射〞及〞章魚槍〞，有說不出的強勁可靠。



企鵝大郎

穿透力高的〞企鵝彈〞最具威力。〞廣射槍〞雖然威力強勁但卻不易使用。



曼波

邊迴轉並穿透敵人的〞螺旋雷射〞威力強勁。但不易發現敵彈是其缺點。

這傢伙

最多可向前方九個方向發射子彈的〞這傢伙〞，彈幕集中前方相當具有破壞力。

強力鈴噹

和強力膠囊一樣，強力鈴噹也是在打倒敵人時就會出現。一打擊鈴噹顏色就會改變，根據顏色強化力量的效果也會改變。但有時也會產反效果，總之，要好好利用。



◀這隻鷹持有大量的鈴噹。



◀這是藍色鈴噹〞超級爆彈〞的效果。

增加得分

得分增加。連續取得畫面上的黃色鈴噹，分數就會一直上升，可要一個都不留的取到喔！



菊一文字

在前方將雷射延伸出來的誘導子彈向上下方發射。最多可儲存到三個。自機無法躲過障礙時的寶物。



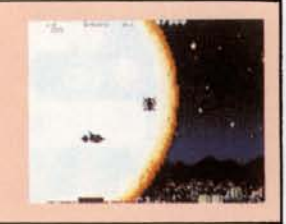
擴音器

一定時間在自己的面前會出現擴音器，以旁白攻擊敵人。雖然強力，但是旁白長短不一，不易使用。



超級爆彈

引起畫面上大爆炸，使衆多的敵方受傷，與藍色膠囊不同，最多可儲存到三個，所以好好利用。



巨大化

自機變得巨大，在一定時間內呈現無敵狀態。但是，這段時間內不得發射子彈，使用方法稍難的寶物。



全部膠囊

畫面上的小嘍囉全都變成強力膠囊或強力鈴噹。遊戲重新再開始時非常好用。



1～4關攻略指南

第一關 起重機關

因為遊戲剛開始，敵人的攻擊並不猛烈。起重機的攻擊雖然難纏，但是上下啓動有一定的規律，所以只要先觀察清楚就可輕鬆過關。



◀從首關便有的註册商標，一直到後面還會不斷出現。



▲巨大的柯拿米看板，一旦移到後方，再集中攻擊起重機的話就可輕易破壞。

安娜・巴布羅和梅羅拉

這一關的頭目會在原地不停地轉，旁邊還有許多小嘍囉。位在畫面左上方位置的話，是不會受到攻擊的。弱點是頭頂的梅羅拉。

▲也有具強力膠囊的小嘍囉。

第二關 海貓關

和上一集一樣的〃海貓戰艦〃也重新包裝再度登場。海貓戰艦並不會來襲，但卻要小心戰艦附近的小嘍囉角色！



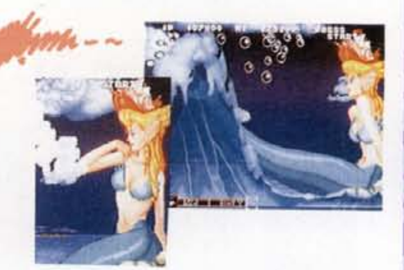
◀海底的景色深廣而美麗。然而敵人的攻擊也猛烈許多。



▲在水中的速度也不會變慢，所以不需要提高速度。

里佳與依拉哲

毫不間斷來襲的〃おほほ〃的字攻擊力很強勁。因為魔女里佳的攻擊很強硬，所以要用具穿透力的武器來對付。此外，還要特別小心魔女的尾巴，被她的尾巴打到就完了。



▲美麗頭目，弱點是臉。要小心避開它的尾巴攻擊。

第三關 點心關

這一關是配合自機的移動，上下轉動的畫面。但是，盲目地轉動的話，反而會被牆壁夾住而犧牲。好好利用會破壞牆壁的敵人。



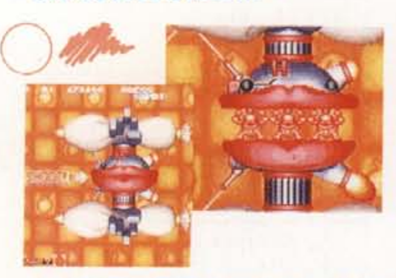
◀草莓、奇異果等好吃的水果有時卻是致命的因素。



▲一將牆壁破壞後，要注意落下的糖果點心。因為無法破壞，所以快速通過才是上策。

食通大王機器1號

配合輕快的曼波旋律發動攻擊。雷射發射的角度有二處所以要懂得停留在最佳位置，避開攻擊。



▲當嘴巴要張開來的時候，表示將開始攻擊。只要朝著它的嘴巴猛射，並小心不要被它夾到。

快解決它！

第四關 交通標誌關

這一關的畫面會強制性的上下轉動，所以在第二階段時不加快速度的話會很吃力。轉動前會出現標誌，要儘早作好準備。



◀通常出現這種標誌時要特別小心，否則就會變左側畫面。



▲也會出現冒牌標誌不要被騙了，強制轉動前先移到好位置的話，較容易避開子彈喔！

瘋狂核心

比巨大的誘導彈更恐怖，有上下來襲的魔手。雖是會持續的前進，但不至於被擠扁，所以保持冷靜。

哇！真巨大！



▲弱點是信號的鏡片部分，集中火力攻擊吧！只要火力夠強，其實這一關並沒有那麼可怕。

5～7關攻略指南

第五關 SD頭目舞台

瘋狂大射擊系列的首領SD化後登場。雖是小角色卻很難對付，所以要特別小心。前半部的板子不容易破壞所以先不要理會。



◀除了敵頭目外，這關還有很多膠囊，可以盡情提昇威力。



▲前方板子不射擊256發以上的子彈是破壞不了的，就算持有機關槍也沒轍。

卡布其諾

用膠囊攻擊的美妙頭目。不過偶爾會用鐵球攻擊，要非常小心。只要有防護罩就沒問題。核心受到攻擊還會叫〝痛〞〝怒〞字樣，眞有意思！



▲只有擊中轉動中的核心才算有效攻擊。

第六關 小白兔舞台

巨大的錘子無法破壞，所以就算攻擊也是徒勞無功。只好從錘子的底端或攻擊範圍以外的地方通過。小嘍囉角色會不斷地鑽出來，要小心點。



◀這裡要特別注意橋上會冒出一隻怪鳥，要快速射下牠。



▲背景畫面雖美，但是混亂的動畫卻不易發覺敵彈。

竹取公主

從竹簾出場的竹取公主弱點是臉部，所以可以拚命攻擊她的臉。巨大的兔子雷射會上下移動，而且攻擊火力有四段變化，一定要快速地從縫隙中逃脫出來！



▲竹取公主的火力攻擊，分成春夏秋冬四個季節。

第七關 狄斯可舞台

感覺非常輝煌耀眼，還有企鵝在跳舞，是個極爲華麗的關卡。前後都有可能出現敵人，所以只有不斷地射擊。到這裡勝負關鍵就看反射神經了。



◀前作便大受歡迎的敵方角色，除了射開她以外無他法。



▲通路非常狹窄，不易閃躲子彈。對這個遊戲不熟練的玩家，可利用攻擊後方敵人來過關。

章魚A子

獨具中性魅力的A子威力很弱。只要它扇子一離手，隨便攻擊就能輕鬆獲勝，但是，其實它的後面是由非常兇惡的頭目所控制…。



▲A子圓滾滾的眼睛是弱點，就攻擊這裡吧！因爲A子不會主動攻擊，所以並沒有想像中可怕!?

大王將屆！

『極上瘋狂大射擊』





制服傳説プリティーファイクーX

制服傳說

身爲組織或團體的一份子，卻也隱藏著女性的風韻而戰的12個女孩們…。除了女性風韻外，更要分析這個戰鬥遊戲的特性。



■發行廠商／想像者 ■發售日期／6月8日 ■定價／¥7980 ■©IMAGINEER

日本全國美少女戰士對戰格鬥!?

這一款遊戲是ＳＦＣ版『制服傳說』的高級版。登場人數增加，共計超過20分鐘的全方位戰鬥效果，以及新設定的1～6人編制之團體戰“團體遊戲指令”等，（之前的指令只有“故事指令”、“ＶＳ指令而已）各方面都增加了新穎要素令人雀躍不已。各位主角的戰鬥動作也變得更多彩多姿、風情萬種，性感度又增加了5倍（？）。

這一點是最令男性玩家興奮的地方（※這個遊戲僅向18歲以上者推薦）。可以好好享受單純戰鬥遊戲所享受不到的樂趣。



▲除伍遊戲指令和柔道的團體戰一樣，以淘汰賽的方式進行。獲勝者以殘餘的體力參加一下一次比賽。



▲登場人物清一色都是女孩子。可愛的臉蛋，大夥都認眞應戰。



▲ＶＳ指令是家庭對戰遊戲必備的指令。和朋友一比高下吧。不只是普通的格鬥遊戲，還加上特別的技巧哦。

網羅12位主角的技藝 桃色制服圖鑑

遊戲的操作方法是個方向鈕＋６個鈕。有弱中強３階段的拳擊、踢腿攻擊與配合方向鈕延伸出更多樣化的技巧。普通技巧的攻擊位置或攻擊範圍，依指令輸入之必殺技的種類等，每位主角的技巧都不盡相同（接近時的投擲技巧鈕也不同）。接著就向大家介紹這些技巧的特徵，希望能作爲遊戲時的參考。

▶移動速度或跳躍的高度也因人而異。有效戰術也因個人身材而異，所以要多加研究。





青木眞林

17歲／牡牛座／Ａ型／青森縣人／身高155cm／體重46kg／三圍：85、56、84／水手服



◀聽到好友沙琪的求救電話，立刻飛奔到北海道。在那裡眞林看到了……。

普通攻擊、必殺技都有一定的水準，但是攻擊範圍不大。因此，要應付對手飛躍降下來的襲擊或許將是一場苦戰也不一定。拿手好戲是無敵昇拳，但是沒打中對手容易被反擊，所以儘量不要濫用。蹲低姿勢的強力踢腿會彈跳到前方去，所以使用弱踢腿即可。嗶嗶扣閃燈則不限使用次數。體力不濟時，在離敵人稍遠處，利用時機連發的話，就會讓敵人不易靠近。

水手直拳

必殺技名	指令	效果
水手拳	↓↘→P	向對方投火球
無敵昇拳	→↓↘P	跳高出拳
嗶嗶扣閃燈	（體力1/3以下）一回轉K	求救主角撞擊對手



赤阪樹里

19歲／蟹座／O型／東京人／身高164cm／體重47kg／三圍：88、57、88／性感舞孃服



◀現在已日趨稀少的性感舞孃，可說風韻十足。不過這也是制服嗎？

普通攻擊，特別是踢腿具威力。如果可以彌補身材高大及跳躍力不足之缺點的話，能依自己所長應戰。蹲低姿態時用中、強踢腿會變成滑行，當作飛力武器潛逃時可以使用。跳躍因踢腿鈕的種類、飛躍距離而隨之改變，所以要視狀況區分使用。將對手逼到角落，用拳擊鈕連打＋不停歇的用拳攻擊。

不知火舞PART2!?

必殺技名	指令	效果
扇子功	←↙↓↘→P	投擲扇子
連續拳擊	→↓↘P	振臂突進
跳躍攻擊	↓↙←K	如在讀字

黃織涼子



18歲／水瓶座／B型／京都人／身高166cm／體重47kg／三圍：83、57、85／日本和服



◀不開口的話看起來像是位嫻淑的日本美女，但實際上卻是好勝的女孩。

以極富變化的踢腿攻擊為戰鬥主攻。能夠區分立定踢腿的弱（中段）、中（向上踢）、強（腳後跟攻擊）的使用時機，再適時配合跳躍大踢腿（踩踏）更具威力。長鞭攻擊的話，弱中是1次，強的話是2次攻擊。攻擊後會有一段時間呈現無防備狀態，攻擊時必須考慮到這一點以作調節。快速突襲，叩肩攻擊容易讓敵人有機可乘，盡量避免多用。

必殺技名	指令	效果
痛鞭	↓儲存↑P	用長鞭的長距離攻擊
秘密耳語	（接近）↓儲存↑P	在對方的耳邊大叫
火拳	←儲存→P	投擲火球
快速突襲	→→K	以突襲接近對方
叩肩攻擊	←儲存→K	叩肩攻擊



白鳥克莉絲

20歲／處女座／A型／北海道人／身高158cm／體重48kg／三圍：83、58、84／護士服



◀莎琪住院時的護士小姐。嗜好是約翰法蘭克，這小姐的品味倒是不錯（？）。

靈巧運用多樣化的必殺技的女孩子，醫藥蓮篷頭是將對手逼到角落時可使用，但是卻對足部攻擊及飛力武器一籌莫展。大刺刺的旋風腳（判定相當於中段）是可以回擊飛躍攻擊的技巧、平踢腿（判定相當於下段）是回轉時利用可以左右移動的優勢，在中距離的適時一擊，以及脫離時可以派上用處的技巧。“等待戰法”也能進攻到好攻擊點。

必殺技名	指令	效果
醫藥蓮篷頭	P連打	向對噴注射液
助聽器攻擊	↓↘→P	高舉助聽器進攻
臀部攻擊	→↓↘P	用臀部撞對方
旋風腳	↓儲存↑K	劈腿倒立迴轉
大踢腿	←儲存→K	大張兩腿攻擊

紫崎空美



22歲／牡羊座／B型／千葉人／身高168cm／體重52kg／三圍：88、59、84／空中小姐服



◀有一股成熟女人的韻味。不過，這套制服的設計還真絕呢……！而且穿這麼短的裙子真的沒問題嗎？不過，還是有辦法使出又性感又強力的必殺技。

必殺技全部都是踢腿鈕，所以，普通攻擊時也以踢腿為主較方便。蹲低強踢腿的滑行也多積極使用。與攻擊範圍非常廣大的上昇踢腿併用的話，效果更好。要肉……使用強的話，就如同要跳出畫面似的大跳躍，可使用於奇襲。強力2連發的雙踢腿，或跳躍攻擊……等，多用於中距離時以發揮其威力。

漂亮空姐!!

必殺技名	指令	效果
要魚？或肉？	↓↙←K	高速跳躍後降落攻擊
臀部攻擊	→↓↘K	由臀部撞擊對方
雙踢腿	→↘↓↙←K	猛烈踢腿
上踢腿	←儲存→K	範圍長的踢腿



水上靜

20歲／牡羊座／ＡＢ型／高知縣人／身高164cm／體重50kg／三圍：90、57、88／教師 白色工作服

如描繪環山的鐵軌一般的教師攻擊，不論是上昇中或是下降中都算是攻擊動作。想要扳回劣勢時一舉成功。粉筆旋風因爲身體擺動過大，所以在與對手短兵相交之時最好不要使用。問題的（？）在那裡立定的攻擊判定較狹窄，而且產生判定是在一瞬間，不只如此，只要用防禦即可輕鬆躲過一劫。按鈕的儲存在跳躍時也有效，跳躍攻擊的奇襲或許也派得上用場。

◀年紀輕輕就當上老師，但卻非常具有威嚴。穿上白色工作服是不是很適合她呢？

必殺技名	指令	效果
粉筆旋風	←儲存→P	投擲粉筆
在那裡立定	弱P（K）＋中P（K）＋強P（K）儲存後解除	讓對方變僵直
教師攻擊	↓儲存↑K	攻擊對方的大腿



桃山愛

14歲／天蠍座／ＡＢ型／廣島縣人／身高147cm／體重40kg／三圍：72、55、74／體操服





◀登場人物中最年幼的愛。柔軟的身體，練就出各種的攻擊技巧。

嬌小又具跳躍力，因此要活用其機靈性將技巧靈活運用是很重要的。與其他的普通攻擊相較下具有威力的立定強拳擊（中段），及攻擊判定廣的跳躍強踢腿等技巧配合使用，能不被對方鎖定而靈活移動。恢復體力的香蕉在與敵人相距較遠時再找機會吃（以弱中強變換回復的狀況）。咬合攻擊在接近對方時不按按鈕的話就沒用了，這一點可要注意。

體育健將

必殺技	指令	效果
咬合攻擊	弱P＋中P＋強P	咬住對方
大會操	↓↙←K	揮動雙手
吃香蕉	↓↘→P	吃香蕉恢復體力

紺野警子

21歲／獅子座／Ａ型／名古屋縣人／身高170cm／體重53kg／三圍：89、59、90／女警官制服



普通技巧雖具威力，但變化卻極其平凡。但是一變成接近戰時就會在打鬥中增加攻擊力。特別是立定跳踢，不論弱中強都變成與普通攻擊不同的攻擊型態，能夠連續命中對手令人直呼過癮。必殺技也是從接近位置開始變化增加。利用跳躍翻滾到對方前面以臀部彈壓或後面的……指令先輸入的話更強力。

◀破壞公共道德似的服裝取締犯罪者的女警。這樣的女警官，想被她逮捕!?

調皮警花

必殺技名	指令	效果
迴力警棍	（接近）↓↘→P	向對方投警棍
打屁股	（接近）→↓↘P	揪住對方痛打
正後方是誰	←→K	遮住眼睛
連環踢退	↓↘←K	倒立迴旋踢
喝飲料	P連打	喝飲料恢復體力



綠川南

17歲／射手座／Ｏ型／大阪人／身高160cm／體重45kg／三圍：82、55、83／休閒服



◀大阪姑娘，看起來單純。且揮動起擴聲器時純眞眼神很不錯喔！

普通攻擊威力不強，以及必殺技的弱點偏多爲其瓶頸。要能得心應手應戰，恐怕需要磨練得相當純熟。蹲低的強拳擊是類似向上的曲線軌道，但是悲哀的一點是橫向威力不足，所以不要使用比較好。綠川南踢鞋子的拋物線軌道可以利用拳擊按鈕的強弱來控制。由蹲低姿勢也可以踢出，所以可加以活用在牽制敵方上。另外，必殺技的指令類似的很多，別搞錯了。

必殺技	指令	效果
中踢腿	←儲存→K	劈腿攻擊對手的臉
後踢	←↙↓↘→K	連踢對手的臉
劈砍	→↓↘K	跳躍劈砍
變明天天氣	K連打	踢出自己的鞋子



山吹柔

16歲／天秤座／B型／福岡縣人／身高152cm／體重44kg／三圍：80、56、80／柔道服





◀只是競技還不過癮，還要向全勝挑戰。如果是你一定可以取得天下！（應該？）

身材嬌小但普通攻擊卻頗具威力（尤其是強踢腿派得上用場），移動速度、跳躍力也都很厲害。而且蹲低的話朝上段的攻擊或是閃躲飛行武器都令人激賞。就連沒有飛行武器的山吹，也能應付所有狀況的戰鬥，是個全才型的角色。她的必殺技在跳躍時操作操縱桿馬上就搞定。7年殺的話以蹲低弱攻擊的連發銜接較具效果。

功夫高手

必殺技	指令	效果
摔角	一回轉P	揪住對飛扔擲
火爆臀部	一回轉K	用臀部坐踏住對方
7年殺	↓儲存P	繞到背後踢臀部



土屋登喜子

18歲／雙魚座／O型／新瀉縣人／身高158cm／體重48kg／三圍：86、56、86／服務生制服



◀家庭餐廳的制服稍嫌華麗了些，不過看來健康也無妨。但是短褲不需要吧！

具跳躍力，在空中的攻擊力很強。移動速度也很快，雖高挑，但卻動作機靈具機動性為其所長。可要切記利用投擲拿手武器飛盤，以取得主攻權始能致勝。對空攻擊之還擊技巧的家庭餐廳踢腿對跳躍攻擊並不具任何效果，所以不要隨便使用。普通攻擊的話，蹲低強踢腿的滑行，或者強跳躍的臀部攻擊等都很方便利用。

可愛的服務生

必殺技	指令	效果
投飛盤	←↙↓↘→P	投擲托盤
家庭餐廳踢腿	↓↙←K	向上踢起



瑪莉·克莉斯汀

23歲／處女座／A型／沖繩縣人／身高160cm／體重47kg／三圍：88、58、85／修女服



◀可說是新真教的教主。年輕貌美，但夢想卻是征服世界。

整個故事的最後一位角色不僅普通攻擊，連必殺技都集強力於一身。蹲低姿勢的出拳攻擊，在攻擊判定的大物體（強是上方也有攻擊判定的妖怪出現）時出招，所以在地面上的接近戰，是所向無敵的吧！必殺技則有飛行武器的十字架迴力棒，及橫向攻擊判定大的甩髮攻擊特別具威力。頭髮…可因按鈕種類而調節。

必殺技	指令	效果
阿門	P連打	懸十字架恢復體力
十字架迴力棒	↓↘→P	投擲十字架
修女劈砍	←儲存→P	劈砍攻擊
甩髮攻擊	←儲存→K	旋轉頭髮攻擊
修女	→↓↘P	用手肘撞擊對方



為了更增加遊戲樂趣

讓你更有“溫柔女人香”

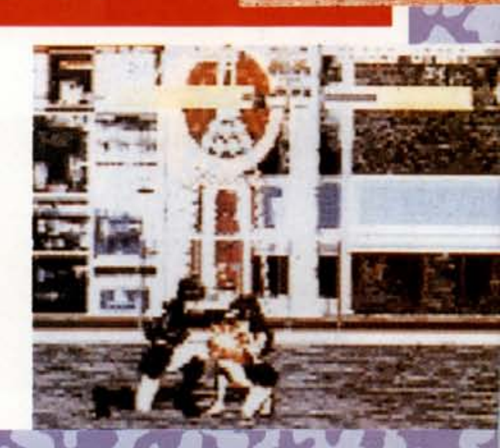
只是為了贏而遊戲的話，那就連續使用特殊技巧，不過這樣玩就沒意思了。難得操縱這些可愛的女孩子，所以打算開發像“看見乳溝”之類的戰鬥技巧型態。充分利用你的好奇心（及好色心）去發掘更誘人的女人香。



▶在格鬥中加入特別的“精彩”畫面，是遊戲最大賣點。

充滿女人味的漂亮戰鬥！

可愛的主角們會歷經什麼樣的戰役呢？光是在紙上說明很困難，最好還是本人親自去鑑賞。在這裡，附錄的CD－ROM中收錄有遊戲畫面。收錄時間雖短，但是看到這樣的畫面，玩家一定覺得不錯吧！



▶所有的刺激戰鬥都包涵了無限的綺思。很有看頭，請別錯過。

SUPER GAME 技林君

輝水晶傳説

3種秘技 讓你順利看到結局!!

你是否正苦於在遊戲進行的過程中，遭遇無法破解的瓶頸而至今都不能完全破關呢？各位陷入水深火熱的曠男怨女們有福了。下面的報導將讓你茅塞頓開，功力大進，看了我們爲您準備的祕技饗宴，將讓你在最短的時間內，成功的看到結局畫面！

驚異的隱藏指令3連發!!

在「輝水晶傳說」中，令人意外的是竟然還有隱藏的指令！而且全部共有「選關」、「體力回復」和「無敵」等3種指令。特別是後面的兩個指令，當你在遊戲進行中，情況危急的時候，更能發揮極大的效用！讓你馬上情勢逆轉，化險爲夷。指令的輸入並沒有時效的限制，慢慢輸入也無所謂。但輸入一定要都正確才行！有了這幾項指令，將使你順利過關斬將，完成任務！

選關指令秘技

首先在出現OPTION畫面的時候，用2P搖桿依序輸入左、右、左、右、上、下、L、R、再按START 鈕；然後在標題的畫面中，用1P的搖桿依序輸入上、下、左、右、L、R、A、Y、C、Z、B、X的指令。如果成功的話，當再回到標題畫面的時候，就會變成可以選關的情況了。按上、下鈕就可以選擇想要玩的關卡舞台，等遊戲再開始時候，就會從所選的那一關玩起。怎麼樣，是不是很棒呢！



▲在OPTION畫面中，先不要急著設定，先輸入秘技的指令吧！



◀在這一開始的標題畫面中，記得先用秘技。完全回復了！

成功輸入指令!!

▲秘技使用成功的話，就變成這種可以選關的畫面了。

◀這個秘技讓玩家可自由地從任何一關玩起，想早一點破台的人，就不需要浪費太多時間在前面的舞台了。

體力回復秘技

不論何時，不論何處，只要是在遊戲進行中按暫停，然後用1P搖桿輸入下、R、上、L、X、A、Y、B、Z、C、右、左的指令，立刻就能完全回復體力！而且這個祕技並沒有任何使用次數上的限制，所以以後只要遇到情形危急時，都可以隨時隨地的用出來了！有這個秘技，何愁不能看到結局，眞是太棒了！尤其在某些沒有回復體力寶物的魔王之關，更是大有助益！


◀使用回復體力的指令。哇！馬上就完全回復了！

當機時的自殺指令

在使用無敵的秘技時，雖然不論在任何情況下皆不會死，但也會遇到不死就無法繼續進行遊戲的情況。這個時候，就可以用自殺指令來解除無敵狀態，只要在遊戲進行中按暫停再輸入L、A、R、C、B的指令，就會馬上死掉，雖然會損失一隻，但總比卡在半路上進退不得要好。


◀雖然掉到洞裡也不會死，有時卻會因此而當機！

無敵指令秘技

在這裡要爲大家介紹眞正的究極祕技—「無敵指令」！看到了嗎？是無敵呢！在遊戲進行之際按暫停，再用1P搖桿輸入上、Y、左、A、下、B、右、C的指令，立刻在一瞬間變成無敵狀態！從此之後，敵人的任何攻擊行動，對主角亞斯塔爾均不再有任何的傷害威脅。而且即使掉進洞裡面也會繼續出現在畫面上！怎麼樣，果然是究極奧義的秘技！不是嗎！

超級好用的指令！



▶原本一直阻擾你前進的東西，現在都不怕了！



▲就算掉到湖裡去，也只是濺起些水花，毫髮無傷！

DAYTONA USA

在賽車場上竟有馬在橫衝直撞!!

在「DAYTONA USA」的遊戲中，竟然出現一匹馬（!?）一直在玩家之間盛傳著的這個小道消息，幾經証實果然是眞的！在極速奔馳的賽車陣中，這匹馬竟然也煞有其事的跟著衆車疾馳！這究竟怎麼回事？另外，我們也將爲各位公開在SATURN模式中出場的十輛車的性能，你也可以親身嘗試，感受一下哦！

條件是全賽程均得第一！

想要看到馬在賽車場上奔馳，可不是那麼輕鬆的一件事哦！玩家必須在SATURN模式中的各級比賽都奪得第一名，而且遊戲的難易度等級也必須要在中級以上才可以。由於比賽的記錄會記錄在SATURN的本體之中，所以每一次的比賽可都是輸不得的哦！各位喜好這一款遊戲的玩家，你現在也可以趕快試試看哦！



▲選擇比賽車子的畫面，這一次好像可以選擇馬了哦！

有3種視點可供選擇!!

馬的視點一共有3種，唯獨沒有視點2，因爲視點2是從馬背上往前看的，不過這匹馬應該是沒有人騎才對，所以自然就沒有視點2了。也許有的人會覺得有匹馬在前面挺礙眼的，不過畢竟還是蠻有意思的。馬的3個視點中，我覺得視點3最有意思，因爲從這個視點可以很清楚看到馬的一舉一動！



◀最具速度感的視點1。

◀可試著以不同的視點來跑跑看。

最爆笑的環場開賽畫面！

如果在初級賽程中選馬的話，在一開始環場開賽的畫面中，就會出現馬在場奔騰的鏡頭，而音樂的聲音也會變得高亢大聲起來，眞的非常有意思！不要懷疑，現在就按下開始鈕，一起來爆笑一下吧！



見識一下驚人的性能！

這匹馬的正式名稱，叫做DAYTONA UMA！分爲兩種，自排馬（??）是茶色的，而手排馬（??）則是灰色的！雖然感覺上好像是英國種的賽馬，但仔細看一下牠的體型，倒也有點像阿拉伯系的馬呢（笑）！這匹馬的加速力很高，但是並不會像一般馬一樣的急轉彎；另外，如果和其他車子相碰的話，速度會大幅下降哦！

最高速度 305 KM/H



最高速度 315 KM/H





◀抓地力不錯，和車子相比，毫不遜色！



◀馬匹畢竟是生物，禁不起車子一撞。

在草皮上也健步如飛！

這匹馬的最大優勢，就是即使是脫離了正常的跑道而跑進兩旁的草皮上，也不會因而減速！另外，由於沒有進維修場保養的必要，所以也可以直接通過維修區而不會停下來，沒辦法，誰叫牠是馬！



▲即使跑進車道兩旁的草地上，依然可以順暢加速，畢竟草原才是牠最熟悉的跑道！

可改變上級賽程中〝傑弗瑞銅像〞的姿態

在上級賽程中，有一座〝傑弗瑞銅像〞相信大家應該都有看過吧？在這裡有２種可改變銅像姿勢的秘技，做法相當簡單哦！第１種方法就是在上級賽程中進行〝逆走〞並朝向傑弗瑞銅像所在的位置前進。當你以〝逆走〞的方式抵達銅像所在處時，你將會發現傑弗瑞銅像竟然〝倒立〞了！另一個改變銅像姿態的秘技做法為：將車開到銅像前並停下來。然後再連打Ｘ按鈕的話，你將會發現傑弗瑞銅像竟然有如跳舞般一直轉個不停!!

▲以Ｘ鈕連打的話，咦…!?傑弗瑞銅像竟然像跳舞般轉了起來呢!!

讓小馬也一起上陣參賽吧!!

首先，在OPTION畫面中，將「ENEMY LEVEL」設定為「NORMAL」以上，然後再選擇「SATURN MODE」來展開比賽。若在初級、中級、上級賽程中皆取得第１名的話，然後在「SATURN MODE」的「MISSION SELECT」中，將可以選擇「DAYTONA UMA」。之後將模式調整為「ENDURANCE」來參加比賽，若在初級80圈、中級40圈、上級20圈的比賽中皆取得第１名的話，此次將可選擇「DAYTONA UMA2」！這次登場的將不再是賽車，而是一匹母馬帶一匹小馬來參賽哦！而且速度更較一匹馬要快許多呢!!



◀首先，要設定為「NORMAL」以上的模式，然後…

◀選擇「SATURN MODE」來展開比賽！

◀將可選擇「DAYTONA UMA」！

▼將可選擇「DAYTONA UMA2」！

▲後者是小馬〝奧圖馬奇克〞!!

可讓６款原作賽車全部登場

相信各位玩家應該知道，若在各賽程內皆維持前３名的話，將可選用２款隱藏賽車（若全賽程皆取得第１名的話，將可選用UMA）!!但是，對於初學者，要想在上級賽程中入圍前３名內，可說要比登天還難呢！因此，我們特地要提供一項秘技給這些初學者，做法相當簡單，只要在標題畫面中輸入〝方向鈕右下＋Ｌ＋Ｒ＋Ｃ＋Ｙ，然後再按START 鈕〞即可。據說此招秘技輸入法與「VR快打」的段位認定之秘技的操作法是相同的，這乃是因為此次設計者與SATURN版的段位認定模式之設計者，根本就是同一人嘛!!因此，在秘技的設計上自然會用固定的設計法囉!!

在標題畫面中輸入〝方向鈕右下＋L＋R＋C＋Y〞再按START





▲在各賽程中需入圍前３名才能選用的隱藏賽車，現在只要輸入此項秘技，即可令這些隱藏車全部登場了!!

又多好幾部車子了！

全部73首BGM一覽表大公開!!

在跑完全賽程後，可進行簽名，若輸入某３個字母的話，將可以聽取SEGA的遊戲BGM。相信此項秘技，大家都知道吧！其中，與大型電玩版相同的23首BGM，在先前我們已經為各位玩家公開過了！實際上，在SATURN版中，尚新增了50首新的BGM（亦即全部共有73首！）以下，我們就為大家公開這些曲目吧!!



▶輸入後，立即播放。



◀必須在可〝簽名〞的狀況下進行才可以！

簽名輸入字母	原遊戲名稱	原曲
A.B	衝破火網	After Bumer
E.R	最後之戰	Main Theme
EXN	光明之劍	BGM A
G.F	小蜜蜂大戰	Beyond The Galaxy

簽名輸入字母	原遊戲名稱	原曲
GPR	弱士	Time Attack
H.O	扒車大賽	Main Theme
O.R	OUTRON	Magical Sound Shower
ORS	OUTRONNER	Adventure
P.D	王座決定戰	Like The Wind
QTT	雙向出擊	BGM I
R.M	外星勇者	Soup Up
S.C	太空勇士	Game Start
S.F	垂直攻擊	Opening
S.H	時空戰士	Main Theme
SDI	SDI	System Down
SHO	超級機車賽	Sprinter
SMG	超級摩那哥GP	Adve tise BGM
T.B	藍色霹靂號	Bur ing Point
TOR	超級瘋狂大賽車	Rush A Difficulty
V.F	VR快打	Akira Stage
V.R	VR賽車	Polygonic Continent
VMO	石中劍	Swords Of Vermillion
BNB	高橋大作戰	摩天樓的主題曲
DST	大戰鬥	Beat Away
GDA	戰名	Wilderness
TET	俄羅斯方塊	Tetrimix
VFT	VR快打2	Lion Stage
KOS	DAYTONA	King Of Speed
LGA	DAYTONA	Let's Go Away
SKH	DAYTONA	Sky High
P.P	DAYTONA	PoUnding Pavement
KK	原創曲	Theme Of Ucki
AKI	VR戰警	Advertise
ANI	獸王記	Rise From Your Grave
AO.	超級摩那哥GP	Name Entry
ASA	超級直擊	Fanky Bomb
DEK	VR戰警	Advertise
H.S	恐龍大作戰	A.HI.RU.
HSB	小蜜蜂大戰	Defeat
GA	魔法寶石2	Select
ISO	超級賽車	Poker Face
JIM	大聯盟	Title
K.T	機車大賽	Adv
KAG	衝破火網	Maximum Poner
KAO	黑暗之王	Toast!

簽名輸入字母	原遊戲名稱	原曲
A.Y	VR快打	Akira Stage
J.B	VR快打	Jacky Stage
S.B	VR快打	Saran Stage
PAI	VR快打	Pai Stage
K.M	VR快打	Kage Stage
W.H	VR快打	Wolf Stage
I.M	VR快打	Jeffry Stage
LAU	VR快打	Lau Stage
KAZ	格鬥列傳	BGM1
KEN	獅火	Title Demo
KOU	天空魔城	Title
M.M	超級機車大賽	Outride A Crisis
MAS	直擊作戰	BGM2
MIT	R360	Earth Frame G
MMM	SDI	Blue Moon
NAG	空戰奇兵	Openning
NAK	藍色霹靂號	Type2
OKA	賽馬英雄	戰元!レンタヒーロー
OSI	超級瘋狂大賽車	Vivacious
BAO	異形風暴	Break Out
TAK	藍色霹靂號	Type3
TRS	R360	Earth Frame G
UME	麥當勞叔叔	MJ-Dance
YAM	黑色風景	Choice
YAN	魔法寶石	Fitthy
YUI	另一個世界	Good!Let's Go
GLC	空戰神兵	Air Battle

「DAYTONA USA」全部73首BGM全部公開!!

時間競賽必殺技大公開！

在「DAYTONA USA 」中，最具有賽車風味的部份，當然就是〝時間競賽〞！相信有不少玩家，可能已經遇到某些瓶頸，而無法再創更短時間的紀錄了吧？因此今天我們所要爲大家揭露的，正是所謂「BEST TIME終點衝刺３大必殺技」！希望大家務必好好掌握住，以這幾招新技巧，來幫你創下個人的最高紀錄!!



撞毀自車即可提昇5km/hr.!?

在時間競賽模式中，若能將自車嚴重撞毀的話，據說可將車輛基本性能的最高速度再提昇5KM／HR！這一招，肯定沒人想到吧！如果你不相信的話，不妨馬上操作看看！對了，使用此項必殺招式所要注意的一點是：它只在初級賽程中有效而已！



▲在初級賽程中，就是此招了！若蛇行駕駛的話，將可再提昇5km／hr.!!

快速換檔以高速過彎！

此招必殺技巧即使是在大型電玩中也能使用，操作方法相當簡單。就是在進入彎道前，將排檔器由原先的4檔，在瞬間內切換至1檔。如此一來，將能夠保持高速過彎！不過，此招秘技的唯一缺點，就是要一段時間來適應這種操作法。一旦玩家能順利掌握時，它將絕對可以幫助你爭取更多時間哦！但是，要提醒大家注意一點：它只在中級賽程有效！



▲黃色車效果最佳！其時速可達300km／hr.以上！

由修理站直衝終點以縮短時間!?

此招可說是初級賽程中的超必殺技。相信大家應該都知道，在初級賽程中可由通往修理站的賽道來節省時間吧？事實上在最後一圈終點衝刺時也可用此招技巧！玩家若能善用此技巧的話，將可節省約15秒的時間哦!!



▲在看見終點線時，務必要使用此技巧！

飛龍戰士

有用的三個秘技

在此，介紹給各位玩家三個有用的指令。但是，條件是必須在開頭畫面中輸入。

第一個是無限接關：輸入上、X、右、Y、下、Z、左、Y、上、X。第二個是無敵模式：L、L、R、R、上、下、左、右。然後第三個是關卡選擇：上、上、下、下、左、右、左、右、X、Y、Z。

無限接關模式：

依序輸入上、X、右、Y、下、Z、左、Y、上、X鍵。



◀如果出現這文字就表示指令輸入成功。

無敵模式：

依序輸入L、L、R、R、上、下、左、右鍵。



關卡選擇模式：

依序輸入上、上、下、下、左、右、左、右、X、Y、Z鍵。



▲可以利用十字鍵的上下來選擇喜歡的關卡。

自殺指令

發現在遊戲進行之中，可以隨時隨地使HP變成零的秘技。方法很簡單，只要在遊戲的進行之中，同時按下L、R、A、B、C，就可以了。如此一來，HP就會在原地漸漸地減少，馬上就會使遊戲結束。這個秘技，雖然看起來好像沒什麼用途，但是，對於想以100%過關的玩家們而言，若是在途中有失敗的情形，使用此秘技之後，就可以馬上重來，的確也是十分地便利。

同時按下L、R、A、B、C鍵。



附加的遊戲指令

在此介紹會使遊戲樂趣加倍的三個附加遊戲模式。

第一個是哈利亞模式。作法是先打開電源，此時會進入SATURN的資料保存畫面。再來進入使用者設定畫面，此時將語言的設定從日語改成德語。然後再照平常的方式進入遊戲。在標題畫面中，依序輸入上、X、右、X、下、X、左、X、上、Y、Z。如此一來，就能夠以龍消失的狀態來進行遊戲了。很有意思吧！

第二個是迴轉模式。在標題畫面中，從十字鍵的上方開始，依順時針的方向轉三次。這樣子一來，只要在遊戲進行中，按下十字鍵的斜方向二次，就可以隨時隨地進行迴轉。

第三個是加速模式。只要在標題畫面中，依序輸入L、R、L、R、上、下、上、下、左、右，就可以了。這樣子一來，就能夠以比平常更快的速度，來進行遊戲了。

迴轉模式


▲可以隨時隨地的進行迴轉喔！

加速模式


◀比平常進行時速度還要來得快喔！

哈利亞模式


◀如此一來，龍就會不見了！



SNK 大型電玩版 NEO·GEO CD 完全相容通用



必殺完全攻略

刀光劍影中的熱血格鬥傳奇

SPECIAL設定篇

登場人物詳細設定＋破關畫面精彩轉播

實戰技巧篇

見招折招・完全破關的超級重點講座

攻略入門篇

各角色必殺技・超必殺技大傳授

攻略基礎篇

基本武術指導講座・基礎教學

特別！緊急！增加內容

"黑子" 加入戰局法和操作指令 公開



SNK授權中文版

尖端出版















新作情報局

~NEW GAME~

卒業II

卒業IIネオ・ジェネレーション

現在，你也可以在SATURN上玩到這款美少女養成遊戲大作。

■發行廠商／山河社　■發售日期／8月11日　■定價／¥6800
■©RIVERHILL SOFT

到目前爲止，模擬育成遊戲似乎也成爲一種特殊的遊戲類型而被廣泛的認同，在這段定型的歲月中，「卒業」系列可說是首部作品！如今本系列的第2代「卒業II」，終於要在SATURN上移植登場了！從先前的PCE版、PC－FX版到如今的SATURN版，開發公司山河社表示，在這個移植版上做了許多的加強和改進！

玩家所擔任的是清華高中3年B班的新任導師，要在一年之內，給予班上的五名女學生最好的教育和輔導，直到她們畢業爲止。幫助她們在畢業以後，都能有很好的發展和前途，並能實現個自的理想。



◀目標是能順利畢業。



▲要面面俱到可不容易！

進行教學提升各項能力值

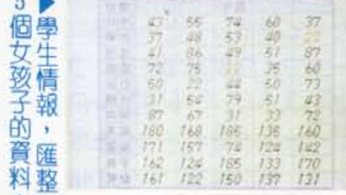
五位同樣都是高中3年級的準畢業生；通常在這個年齡時期，心理或多或少都會有些微妙的變化，有點彷徨無助，有點叛逆急躁；最需要的就是適當的幫助。除了在學校，還有在學校的外面，又需以另一種的心情去面對；週末時享受青春時光，盡情放縱；不同的季節，又有不同的感受；打工的時候，也會有不同的際遇；五個不同類型的女孩子，考驗著你的教養能力，你能不能成爲一位好老師呢？

學生們平日在學校中的生活情形，主要可用的指令有教學，情報和系統3大部分。在教學的指令項目方面，是爲五位女生安排從星期一到星期五的課程。這方面可是有很大學問的，不過最重要的是因材施教，要針對五個女孩子五個不同類型的女孩子，考驗著你的教養能力，你能不能幫助學生實現他們的理想？



◀從3種指令中選擇教學的指令。







▶學生情報，匯整5個女孩子的資料。

這就是五位可愛的女主角



黑暗之蠱

ダークシード

在個人電腦上風雲一時的名作，即將登陸SATURN !!

■發行廠商／積架通信　■發售日期／7月7日　■定價／￥5800

你有看過異形系列的電影嗎？你有沒有想像過身歷其間的那種恐怖詭異的感覺？在這裡要爲大家介紹的就是一款以異形的世界觀爲架構背景的冒險解謎遊戲－「黑暗之蠱」！

相信玩過ＰＣ遊戲的人都知道，這款遊戲原本是美國知名的ＰＣ遊戲軟體廠商所開發出來的一套家用電腦遊戲；在台灣也曾經有代理進口過，當時在ＰＣ之中受歡迎的程度，與第七訪客不相上下。這款遊戲原本是電腦ＣＤ－ＲＯＭ版的，訊息和語音的顯示也都是英文的，這一次移植到SATURN上，在語音方面，依然是忠於原作，讓原音重現，不過原本是英文的訊息顯示，都改成了日文狀態顯示在畫面的下方。沒辦法，因爲日本人的英文程度太差了！

遊戲的一開始，主角遭到來歷不明恐怖詭異的怪東西侵襲，將不明的事物打入主角的額頭中，於是惡夢就此展開，進入了遊戲的主題。

遠離喧囂吵嚷的繁華大都會，而獨自搬遷到郊外一棟古屋的麥克，經常遭受恐怖的惡夢騷擾，每當午夜夢迴時，總被突如其來的可怕事物驚醒，嚇得一身冷汗、夜夜難眠。不堪其擾的麥克，決定要去探索尋找導致他夜夜驚魂的根源。麥克便來到異形黑暗世界。

詭異、懸疑、恐怖、陰鬱的故事風格，各種奇怪的場所和現象，叫你毛骨悚然！



▲原本是可愛的（？）娃娃…



▲遭受不明惡夢襲擊的主角麥克！

▲在這裡好像有什麼東西？



▲從惡夢中驚醒的主角麥克，決心要去揭發隱藏在另一個世界邪惡的真面目！



▲一下子突然就變成這付噁心的樣子！

將棋祭

将棋まつり

有了這款遊戲，你也可以成爲將棋高手哦！

■發行廠商／塞塔　■發售日期／８月　■價格／￥9200

▲豐富的遊戲選單，讓你充分享受將棋樂趣。



▲這個教學模式可說是一大福音。

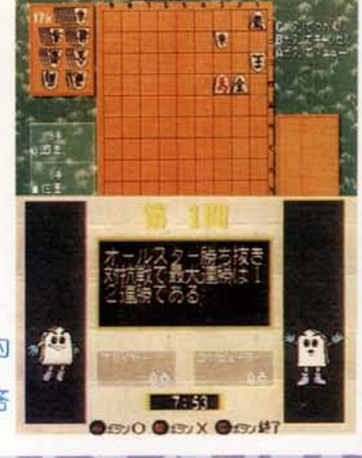
財團法人日本將棋聯盟，在經過長期的收集棋譜，匯整將棋的相關資料之後，終於完成了這套從將棋入門學習到高手養成的遊戲益智軟體。利用ＣＤ－ＲＯＭ大容量資料存取的特性，把所有有關將棋的資料幾乎都收入在內；例如高手對奕的名局就收錄了約一萬局之多！除了與電腦對奕之外，也收錄了許多有趣的模式，不愧叫做「將棋祭」，眞是什麼都有呢！

說到將棋，不知道其遊戲規則的人恐怕不少吧！如果不知道怎麼玩才對，大概也就不會有興趣再來玩了吧！爲了這一點，在前面也提過，本遊戲中有許多模式，其中也有分初級、中級和高級模式。針對不懂將棋的人，將棋入門模式是最佳選擇，將將棋的規則詳細的解說示範一遍，簡單易懂的教學，讓人人都能輕鬆的領會將棋的藝術！之所以這麼做的原因，就是爲了要推廣這項優良益知的遊戲，使之普及化。

這款遊戲的最大賣點就是其豐富的資料和多樣的遊戲模式。在此一一爲大家簡略介紹幾個。「將棋界名簿」，收集了當今一流專業棋士，女性棋士的個人資料，另外也有介紹一些業餘有段的將棋愛好者。「次一手認定」模式，是檢定玩家的棋力到何程度。另外有將棋遊戲的機智問答的「懸賞問題」模式，和電腦對奕的「將棋大會」模式、解說基本卡位手法的「駒落定跡」模式。



▲設定各種條件以進行對奕的「對局室」。



▶由簡而難的將棋硬局破解遊戲，約有四百餘局的「詰將棋道場」模式。考驗你的將棋知識程度的「將棋問答」模式，約有一百五十多個問題。

VR排球

バーチャルバレーボール

讓你親身參與排球國際聯賽，享受那種快感！

■發行廠商／想像者　■發售日期／7月21日　■價格／￥7800
■©IMAGINEER

3D排球大戰，動感十足樂趣加倍!!

除了VR快打、VR賽車、VR…，你還會聯想到什麼VR遊戲呢？現在你又多了一個選擇－VR排球！從球場、佈景、到人物，都是用3D貼圖技術（POLYGON）所製作出來的。是一款立體擬眞感十足的排球運動遊戲！除了用3D貼圖技術製作出的實像之外，在遊戲畫面的取景上也下了很大的功夫，有3個遊戲視點可以選擇；當球在場上忽高忽低來去飛躍之際，鏡頭也會隨著球的移動而不時捕捉最佳的視點鏡頭，讓你看得目不暇給，大呼過癮！比賽的實況當然少不了播報員的現場報導，隨時都會忠實的報導最新的比賽實況。當眞是眞實感十足！



▲有3種遊戲模式可選！

在這款排球遊戲中，共有8個國家的隊伍出賽，每個國家的每個隊伍都是一時之選。遊戲的模式有3種可選，從世界聯賽到自由對戰和巡迴比賽，讓你充分享受比賽不同的樂趣。另外也有說明排球規則和教導遊戲操作方法的教學模式。像這樣的遊戲，當然也可以進行兩人對戰。那一天就找個要好的朋友到家裡，狠狠的打它一場，看誰實力較堅強！

基本上來說，這款遊戲本身的操作方法，其實很簡單。


▲操作說明非常詳細，不需擔心。

只要能抓住適當的時機，輕鬆的控制，不管是托球、作球還是殺球等動作，都可以順利的使出來了。一開始可能不是很熟悉，但玩久了之後，抓住球感了，再和電腦對戰時，就能很輕鬆了。



▲畫面鏡頭會隨著球的移動而變換角度，也可以選擇自己喜歡的視點。


▲當看到球發出紅光提示的時候，就是擊球的最佳時機！

芝加哥殺人事件

ブルー・シカゴ・ブルース

撲朔迷離的案情，再度向你的腦力極限挑戰！

■發行廠商／山河社　■發售日期／9月22日　■價格／￥7800
■©RIVERHILL SOFT

2件殺人事件的眞相如何？

在電腦遊戲業界已推出4部「大偵探J・B・」系列作品而聲名大噪的山河社，這次又乘勝追擊，推出本系列最新作。本篇作品是特別在芝加哥和好萊塢兩地實地拍攝完成，更顯眞實感。

在密西根湖附近的天文台內，發現了一位17歲少女的屍體。第2天，又在同一現場發現了利百代鎮的一名女警的屍體。為了要查明兩件兇殺案的眞相，J.B.來到芝加哥。


▲以芝加哥為舞台。



▲J.B.的愛人被殺了！

寶魔獵人

寶魔ハンター　ライム

玩過PC-9801版的寶魔獵人，更不能錯過Saturn版哦！

■發行廠商／阿斯米克　■發售日期／9月　■價格／￥8800
■©ASMIK

歡迎來到寶魔獵人的世界

在電腦上被視為數位動畫的冒險遊戲「寶魔獵人」，已經有PS版發售了；雖然這次SATURN版出得較慢，但這一次SATURN版可是大有來頭。2片裝CD－ROM，收錄了全部8話的遊戲，讓你一次玩到過癮；另外還有在PS版中看不到的新作畫面哦！

這款遊戲之所以被叫做數位動畫，是因為它完全是以電視動畫的手法來製作的；從開場動畫，廣告到次回預告等在各話都佔了近30分鐘，人物的台詞也都是由專業配音員配製，整個遊戲玩起來就好像在看一部動畫一般。


▲這就是主角拉姆，以收妖為職志。
▶拉姆的伙伴巴斯，性格單純。

平成天才方塊

平成天才バカボン

動畫名作與益智方塊的結合，魅力加倍!!

■發行廠商／GENERNAL E.■發售日期／7月7日 ■價格／¥4800
■©GENERNAL E.

最近這一陣子，似乎特別流行益智方塊遊戲。從最早的魔術方塊到俄羅斯方塊，一直演變到現在，方塊遊戲的地位越來越穩固，也一直深受廣大玩家的支持與愛護。尤其這一陣子，各式各樣的方塊遊戲更是不斷的推陳出新，花樣百出。這裡要爲大家介紹的，也是一款受方塊遊戲風尚影響而完成的一款方塊遊戲「平成天才方塊」。這是一款結合了知名漫畫與電視動畫影集的題材與益智方塊的遊戲！巴哥碰的爸爸非常的懶散，這一天一覺睡到日上三竿了還不起來，結果一不小心，忽然被吸塵器給吸了進去（!?），就這樣穿梭時空，竟來到了108次元的世界，而被困在這裡回不了家了！爲了要找到回家的路，碰爸爸必須和住在這108 個次元的各世界的人們比賽方塊遊戲，打贏了他們才可回去，否則就得永遠困在這裡了！在這款遊戲中，不可少的還是動畫畫面，在每關都有一些交待劇情的動畫！可以一睹分別居住在不同世界的人們不同的風格，非常的有意思！


◀和其它方塊遊戲相同，不管是橫的、直的、斜的，只要是一直線就會消失。

這款方塊遊戲的規則，是只要有兩個以上同色的方塊組並排在一起，被別的顏色的方塊包起來變成一排，就會消失了。基本上大同小異，只要在遊戲舞台上的空間不要被方塊佔滿就行了，看誰先撐不住，平台被佔滿就輸了。另外如果能連鎖消除12組以上的方塊的話，會有密招可用哦！



◀可以選自己喜歡的角色來對戰。



◀整個平台都被方塊佔滿就完了！


▲一看到畫面就覺得，眞是忠於原作的風貌呀！原作的整個氣氛都被營造得很好！


▲使出必殺技時，也有一段動畫可看！

北斗神拳

北斗の拳

SATURN版北斗神拳，即將再度掀起北斗神拳熱潮！

■發行廠商／帕布雷斯特 ■發售日期／95年夏季 ■價格／未定
■©BANPRESTO

曾經在週刊少年JUMP上連載，並推出電視動畫影集，都大受歡迎、紅極一時的經典大作「北斗神拳」，從漫畫到動畫影集、電影；再到後來各遊戲廠商爭相開發遊戲，掀起了一陣北斗神拳熱潮。如今雖熱潮已過，但名作魅力不減，這次再度推出的SATURN版北斗神拳，要讓玩家重溫北斗神拳的魄力！使用了大量的動畫畫面串連情節，除了原作內容之外更加入了新的角色和全新的劇情！當然這部分的動畫也是全新的，而各角色的配音將起用原班陣容。一定很期待吧！


▲健四郎的北斗神拳，再創江湖新神話！

魯邦三世

ルパン三世

經典大出擊！怪盜魯邦3世再顯神威！

■發行廠商／MIZUKI ■發售日期／8月11日 ■價格／¥5800
■©MIZUKI

經歷20年悠久歷史，堪稱經典中的經典的魯邦3世，到今天都還不斷有新作推出，目前爲止已有3代的電視版，特別ＯＶＡ６部、４部電影，果眞是歷久不衰，更見魅力，直比西方的007 系列電影！這次的SATURN版，集本系列所有精華之大成，加上用最新的３Ｄ貼圖技術（POLYGON ）來重新詮釋魯邦的世界，將會好得讓你耳目一新!!



▲就是SATURN版的魯邦三世！


◀把大家熟悉的魯邦魅力盡收在這款遊戲之中！

▶還記得魯邦的最佳伙伴之一的次元大介嗎！

超時空爭霸戰

クオヴァディス

陣容堅強的模擬科幻冒險戰略遊戲!!

■發行廠商／ GLAMS ■發售日期／9月29日 ■價格／¥6800
■©GLAMS

這是一款科幻模擬戰略遊戲；玩家扮演的是一名宇宙艦隊指揮官，昔日共同在士官學校就學的同窗好友，如今一個個變成了敵人，爲了負起保衛之責，你必須率領艦隊與敵人周旋到底。整個遊戲強調的是嚴謹的故事架構，戰鬥當然是最要緊的事，但要能成功克敵制勝，戰略的佈署、戰術的運用、軍力的配置、部隊的移動攻防也是很重要的。本作的一大賣點就是能靈活的讓玩家進行戰力部署。



▲這就是戰鬥畫面，右下角是遊戲指令。



▲在一段段的對話中，整個故事就此展開。

美少女夢工場2

プリンセスメーカー2

紅極一時的美少女養成遊戲元祖系列第2彈！

■發行廠商／微船社 ■發售日期／未定 ■價格／未定
■©MICROCABIN

PC電腦的玩家一定都知道這一款「美少女夢工場」系列遊戲，當時剛出中文版的時候，立刻被搶購一空，蔚爲風潮，並且曾長期盤距國內十大暢銷軟體排行榜的榜首，歷久不衰，可見這款遊戲的魅力驚人！這次推出SATURN版，相信勢必再掀一股美少女風潮！這種遊戲的架構其實很單純，神爲了獎勵勇者的義行，賜他一名小女孩爲女兒，玩家就是那名勇者，要擔負起父親的職責妥善教導這名女孩！使她有好的歸宿與前途。這款遊戲的魅力在於結合了SLG和RPG的優點，才能如此大受歡迎。



▲首次公開正在開發中的最新畫面。



▲過了8年之後，女孩將會變得如何呢？不要變壞才好！

麻雀海岸物語

麻雀海岸物語

性感美麗的年青偶像3人組陪你打麻將！

■發行廠商／微網社 ■發售日期／95年夏 ■價格／未定
■©MICRO NET

這是一款結合3D貼圖技術（POLYGON ）和性感香豔情節的麻將遊戲！沒有寶物道具，也沒有必殺技，全憑眞實本領，是超正統派的麻將遊戲！在寶物和必殺技充斥的這一波遊戲浪潮中，這款遊戲無異是一股清流！

本軟體從對戰敵手到麻將牌等物品，皆用次世代主機傲人的POLYGON 技術完成，尤其對手的表情和儀態更是做得栩栩如生，圓滑成熟，連打牌的動作也非常順暢。3位美少女對手是特別情商「EN-DOLL 」演出。不過這是一款限制級軟體。未滿18歲可不能玩哦！



▲由POLYGON構築成的3D畫面迫力十足！



◀本款遊戲3位眞人美少女眞槍實彈，性感演出！

王者之師

フェーダ

SFC上不能實現的創意，都在SATURN上實現了！

■發行廠商／亞諾曼 ■發售日期／10月下旬 ■價格／未定
■©YANOMAN

這款原來是SFC上的S·RPG名作，如今經過升級重作之後即將在SATURN上登場了！故事是敘述原屬帝國軍的男主角兵士布萊恩，背棄了帝國軍而加入解放軍行列對抗帝國軍的故事。

在這個重製版中，許多原本受限於SFC容量的不足而無法實現的創意，都拜次世代主機強大性能之賜而得以實現，因此新作可說是眞正的完整版！而戰鬥場面的節奏，未被採用角色的復出及強大的動畫與配音都是本作的大賣點！



▲戰鬥場面也做了大幅強化！



▲這是SFC版的畫面，到時SATURN上將表現得更好！

灌籃高手

テレビアニメ　スラムダンク

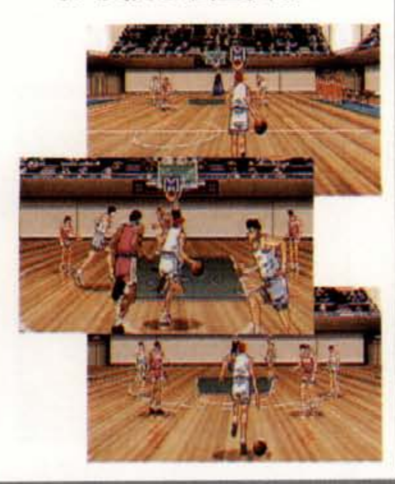
喜歡灌籃高手的朋友們有福了，請拭目以待！

■發行廠商／萬岱　■發售日期／95年夏　■價格／未定
■©BANDAI

在漫畫和電視動畫影集上都大受歡迎的灌籃高手，也即將以電玩軟體的姿態和大家見面！這次開發的「灌籃高手」SATURN版，在遊戲畫面上，從比賽場地，球場到球場四周的佈景、籃框、計分板等都是用POLYGON 技術完成的；配合著選手的動作和移動，球場的背景也會跟著運作。在選手的操作方面，設計得十分簡便，幾乎只要單純幾個動作就能發揮所有的技術了。總共 6 支球隊，每支實力都很堅強哦！



▲運球動作眞實流暢。



AI將棋

A I 將棋

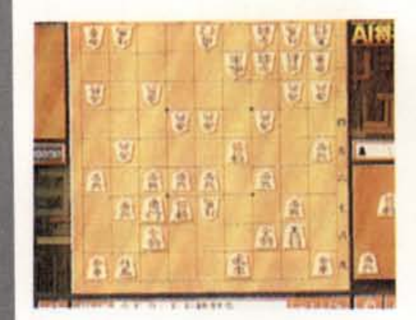
功能更強的SATURN版將棋，玩起來更過癮了！

■發行廠商／SOFT BANK　■發售日期／9 5 年夏　■價格／¥6800
■©SOFT BANK

這款將棋遊戲原本是電腦遊戲，如今也要移植到SATURN主機了。和電腦版的比較起來思考時間變短，而電腦的能力也變得更強了，搞不好比和眞人眞實對奕還要刺激呢！可設定的功能項目很齊備，保証讓你玩得過癮。



▲電腦的強度有 4 個階段可以調整。





▲除了基本的棋盤，還有另外 4 種棋盤花樣可選。

模擬城市2000

シムシテイ2000

實現自己的理想，建造一個屬於自己的都市！

■發行廠商／SEGA　■發售日期／9 日　■價格／¥5800
■©SEGA

這款都市開發的模擬遊戲「模擬城市2000」，終於要完全移植到SATURN上了。玩家將成爲這座城市的市長，要努力建設這個城市使之繁榮富裕，諸如自來水、電氣的配置和道路的規畫都是很重要的，比比看是陳水扁厲害還是你厲害！



▲透過SATURN強大的性能，更能領略這款遊戲的妙處！





▲了解民間甘苦，妥善規畫都市的發展。

D之食卓

Dの食卓

在神祕詭異的醫院裡，調查事件的眞象。

■發行廠商／阿克雷瑪　■發售日期／7 月28日　■價格／¥8800
■©ACCLAIM JAPAN

這款D之食卓的遊戲，全編均以大量ＣＧ畫面合成，是一個懸疑推理冒險遊戲。故事發生在一所醫院，忽然離奇的發生了一連串的虐殺事件，玩家所操作的女主角蘿拉，爲了查明眞相而在院內各處把謎團一個個解開。



▲找到祕密的關鍵了嗎？





▲由於遊戲有設定時間限制，所以最好避免一些無謂的行動，要盡快破解謎題，你辦得到嗎？

立體彈珠台

デジタルピンボール

結合聲光精彩演出！正統的彈珠台登場了。

■發行廠商／SEGA　■發售日期／6月　■價格／￥5800
■©SEGA

不要以爲這只是一般的彈珠台，它的風格可是特立獨行的！帶有濃厚莊嚴的古典氣息，相信對喜好古典風格ＲＰＧ的人而言，一定會喜歡這款遊戲所給人的感覺。讓個人的想像任意的翱翔馳騁，鮮明的遊戲主題，沒有多餘的裝飾點綴的展示畫面，沒有華麗喧鬧的眩人演出；遊戲一開始，立刻單純明快的顯示主題，彈珠機檯的電光板從畫面中央擴大到正常大小，隨即開始遊戲。也許有的人會覺得這樣豈不是太單調了？但是眞正玩彈珠檯的行家才知道，這才是眞正的彈珠台的魅力所在！只用清冷陰鬱的金屬風格，五光十色炫麗的閃光，尖銳高亢的樂音，加上相衝擊而來聲光刺激，不停的衝擊著玩家的感官意識，這才是彈珠台的精髓！這款遊戲有4種機台，每種機台都是個性十足，ＢＧＭ也能充分表現遊戲氣氛！現在，跟著音樂聲進入眩麗的心靈世界吧！



▲鬥劍士，具有中世紀的氣勢。



▲薔薇騎士，騎著英挺的戰馬。





▲青龍將軍，感覺很有日本風。



▲咒術師，一名神秘的男子。

魔法氣泡2

ぷよぷよ通（2）

這次要以嶄新的面貌和大家見面哦!!

■發行廠商／COMPILE ■發售日期／9月　■價格／￥4800
■©COMPILE

已經在許多遊戲主機上出移植版本的這款「魔法氣泡」系列的益智解謎遊戲，前一陣子一推出續作，立刻又受到廣大玩家們的歡迎，先後應玩家的需求，陸續的把這款遊戲移植到ＭＤ和ＧＧ上面，這次終於要在SATURN上推出了，由於SATURN的強大功能，爲遊戲的開發提供更廣大的發揮空間，因此在這次的SATURN移植版上，又加入了許多先前在其他販賣版本上所沒有的新內容，所以最新版也可以稱爲決定版。至於到底多了些什麼，就請自己去發現了。

在SATURN版的原創部分最大的賣點就是「漫才展示」的復活。在這次的新作中，全部劇本共 超過74個，使本作中的「漫才展示」模式比第一次的作品要大幅加強了許多！



▲這就是SATURN版的開頭畫面。

天地無用魎皇鬼

天地無用！魎皇鬼ごくらく

「天地無用！」的愛好者，讓你們久等的遊戲要登場了！

■廠商／優美帶亞　■發售日／95年秋　■價格／￥7800
■©UMEDIA

在錄影帶、小說、電視動畫影集上都大受歡迎的「天地無用！」，這次以機智問答的遊戲型式和大家見面。SATURN版的這款遊戲，除了網羅了許多瘋狂有趣的問題之外，出場人物、故事情節和相關物品的介紹，都會讓愛好者發狂哦！





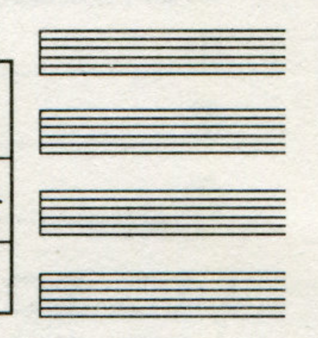
▲連電視動畫影集中的精彩動畫也移植到SATURN了。



▲哇！砂沙美的個人資料都可以很清楚的知道了！

台北縣231新店市
復興路45號6樓

廣 告 回 函
臺灣北區郵政管理登記證
北台字 2 6 7 4 號



SEGA SATURN特輯2

讀者回函

對於您購買本刊，致以無比的感謝，麻煩您細心地填好問卷，寄回本社，謝謝您的合作！

1.姓名：	2.身份証字號：
3.性別：□男 □女	4.生日：____ 年 ____ 月 ____ 日
5.電話：	6.住址：

1. ________________________

2. ①□ ②□ ③□ ④□ ________________



3.排行熱線

①______

②______

③______

4.期待新卡

①______

②______

③______

5.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ⑩□
⑪□ ⑫□ ⑬□ ⑭□ ⑮□ ______

6.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□

7.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ⑧□ ⑨□ ______

8.①□ ②□ ③□ ④□ ⑤□ ⑥□ ⑦□ ______

9. ①編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

②編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

③編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

④編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑤編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑥編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑦編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑧編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑨編排：□佳 □普 □差　內容：□佳 □普 □差

⑩其他______

10. ______

______

為俏皮掌上遊樂小精靈，立書寫傳!!

SUPER 超

GAME BOY 特輯

完全收錄1989——1995年發售軟體！

- 週邊產品家族一覽
- GB. SUPER GB 硬體簡介



十萬火急 特別收錄

新GB家族立體成員

VR · BOY 軟硬體發售紀念專集

100%專業編輯水準

7月下旬 全省 高潮上演

告別傷腦筋時代，讓攻略遊戲成爲一種享受！

⊙典藏精緻攻略本系列 **攻略王國**

號碼:001

聖劍傳說2
完全攻略本　定價:220

號碼:002

光明與黑暗Ⅱ
完全攻略本　定價:250

號碼:003

復活邪神Ⅱ
攻略引導篇　定價:200

號碼:004

復活邪神Ⅱ
基礎知識篇　定價:200

號碼:005

復活邪神Ⅱ
徹底攻略篇　定價:220

號碼:006

地底魔神
完全攻略本　定價:200

號碼:007

太空戰士Ⅵ
設定資料篇　定價:150

號碼:008

太空戰士Ⅵ
基礎知識篇　定價:200

號碼:009

太空戰士Ⅵ
攻略引導篇　定價:250

號碼:010

太空戰士Ⅵ
終極典藏版　定價:300

號碼:011

太空戰士Ⅵ
徹底攻略篇　定價:250

號碼:012

新桃太郎傳說
完全攻略本　定價:220

號碼:013

洛克人X
完全攻略本　定價:150

號碼:014

大盜五右衛門2
完全攻略本　定價:200

號碼:015

眞・女神轉生Ⅱ
完全攻略本 定價:280

號碼:016

蓋亞幻想記
完全攻略本　定價:150

號碼:017

GB吞食天地
完全攻略本　定價:120

號碼:018

歌舞伎・洛克斯
完全攻略本　定價:200

號碼:019

超級快打旋風Ⅱ
完全攻略本　定價:280

號碼:020

鬼神降臨傳
完全攻略本　定價:200

號碼:021

夢幻模擬戰Ⅱ
完全攻略本　定價:200

號碼:022

育龍戰記Ⅱ
完全攻略本　定價:280

號碼:023

武士魂
完全攻略本　定價:200

號碼:024

鬥人魔境傳Ⅳ
完全攻略本 定價:220

號碼:025

王者之師
完全攻略本　定價:200

號碼:026

洛克人X2
完全攻略本　定價:150

號碼:027

龍戰士Ⅱ
完全攻略本　定價:280

號碼:028

洛克人MD
完全攻略本　定價:220

號碼:029

桃太郎電鐵Ⅲ
完全攻略本　定價:220

號碼:030

狂飆騎士
完全攻略本　定價:220

號碼:031

大貝獸物語
完全攻略本　定價:210

號碼:032

秘境魔寶 美少女篇
完全攻略本　定價:220

號碼:033

雷霆任務
完全攻略本　定價:260

拒絕灌水本色，全系列彩色呈現！

200％超級專業

POWR.ON
全省各電玩專賣店熱情供應中